Manual:

Juegos de estrategia



StarCraft

SOLUCIÓN COMPLETA

OK PC GAMER

LAR
LARPRESS S.A.

Juegos de Estrategia en tiempo real.

Solución completa de: STARCRAFT

LARPRESS, S.A.

Juegos de Estrategia en tiempo real.

Solución completa de: STARCRAFT

OK PC GAMER

Director: Miguel Angel Alcalde
Redactor Jefe: José Carlos Romero

Redacción: Javier de la Guardia

Diseño y Maquetación: Esther Cabrejas.

Este libro se entrega conjunta e inseparablemente con la revista OK PC Gamer.



Director Editorial: Julio Rodríguez
Director Producción: Gregorio Goñi
Director Comercial: Alberto Izquierdo

Calle Cochabamba, nº22
28016 Madrid. España.
Tel: 91 457 94 58
Fax: 91 458 62 85
Email: okpcg@lar.es

Printed in Spain: 30 de Agosto de 1998.

SUMARIO

Juegos de Estrategia en tiempo real.

Solución completa de: STARCRAFT

INTRODUCCIÓN

Un nuevo género se inició hace unos 4 años. Los clásicos juegos de estrategia, fichas hexagonales sobre tableros hexagonales, acababan su época de éxito en el mundo del PC. Era el momento de cambiar de gráficos, de estilo de juego y de diseñar nuevos desafíos acordes con los tiempos.

La pelea se anunciaba dura y tan solo cuatro o cinco juegos han entrado a formar parte de la historia. Te la vamos a contar entera. También te vamos a proporcionar una serie de claves con las que podrás triunfar sin problemas en los juegos de este tipo. Y nos vamos a centrar en un título tan especial como Starcraft. No te vamos a solucionar el juego pero sí te vamos a ayudar en las primeras misiones de cada campaña; por eso de que un ejemplo vale más de mil palabras. Y, para terminar, te vamos a hablar de lo que ahora es el futuro pero será en breve presente: Dune 2000.

CAPÍTULO UNO

LOS ANTECEDENTES DE STARCRAFT

Command & conquer y Red alert

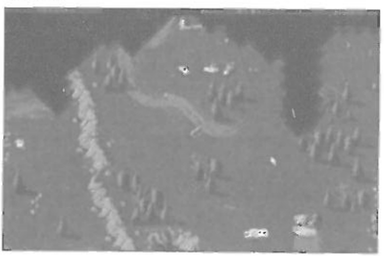
Érase una vez una compañía americana que decidió crear un juego en el más puro estilo de la guerra fría. Y lo llamó Command & conquer.

Es difícil entender el éxito que supuso C&C cuando apareció en el mercado. Hasta entonces los juegos de estrategia no habían evolucionado demasiado. Los títulos clásicos seguían teniendo un relativo éxito y solo juegos que se pueden considerar precursores del género, como Warcraft o Dune, hacían la competencia a los programas en los que manejar las típicas unidades de la Segunda Guerra Mundial era lo más moderno de lo que se disponía.



SSI y otras compañías similares tenían la práctica totalidad de la exclusiva de ese tipo de juegos, y poco se podía hacer para revitalizar un género que no había avanzado en años.

Sin embargo, Westwood, fue capaz de crear un programa adictivo y que rompió moldes. ¿Cuál fue su gran acierto? Básicamente dos características que hasta entonces habían estado un poco olvidadas por los diseñadores.



La primera fue la inclusión del juego en red. Hasta entonces esta opción no había sido demasiado utilizada y, cuando estaba disponible, no ofrecía demasiado atractivo. Westwood lanzó su programa en un momento inmejorable. Los ordenadores entraban en una recta tecnológica imparable, en la que continúan en la actualidad, y el público estaba deseoso de tener nuevas posibilidades. La utilización de la red ofrecía un nuevo mundo de combate, por fin el adversario no era la tonta IA del PC sino que se podía machacar, casi literalmente, a ese amiguete al que se tenía tanta manía.

El resultado fue una auténtica bomba de relojería y una Commandandconquermanía que todavía colea por los foros de Internet. Y es que C&C era, y es todavía, un excepcional juego. Y este fue el segundo gran acierto de Westwood.

Mientras que lo tradicional en los juegos de estrategia era que sus gráficos se limitasen a iconos de las unidades, que el movimiento estuviera muy limitado y que no se le diera demasiada importancia al interfaz de usuario, en Westwood decidieron darle la vuelta a todo esto y realizar un

programa con gráficos en los que se ven, y no se adivinan, las unidades, que están perfectamente animados, que contestan con un "Sí, Señor" a las órdenes del usuario y que, por si esto fuera poco, son muy fáciles de controlar.

La batalla había comenzado. No tuvimos que esperar mucho más para que la propia Westwood decidiera hacerse la competencia y lanzara Command & Conquer: red alert.

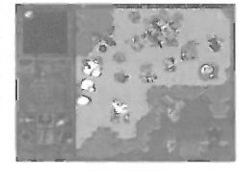
C&C:Red alert pretendía no ser una extensión de C&C pero, hoy en día, y con la perspectiva que nos ofrece el tiempo pasado, se puede decir que fue la segunda parte perfecta.

Es cierto que añadía nuevas funcionalidades al programa original. Nuevas unidades y nuevas opciones. Pero lo que Red alert no podrá negar nunca es que es algo así como C&C segunda parte.



Red alert no causó tanto alboroto como su predecesor aunque contaba con la posibilidad de que el usuario generara sus propios mapas y se los pasara a otros amiguetes. Una opción realmente interesante que hoy en día no le falta a ningún juego de estrategia. Todavía por aquel entonces lo del tiempo real no se usaba demasiado. Así que nos lo vamos a ahorrar, por ahora.

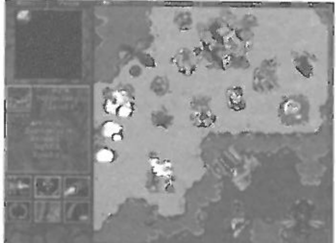
El momento en el que salió a la venta Red alert también fue muy estudiado. Windows 95 estaba ya en todo su apogeo y la mayor parte de los usuarios renovaban sus máquinas a toda velocidad. De todos los nuevos gadgets tecnológicos supo sacar partido un juego que resultaba interesante por partida doble. Command & conquer y Red alert lograron que Westwood entrara en un género en el que no parecía haber puesto mucha atención. Y lo hizo muy bien.





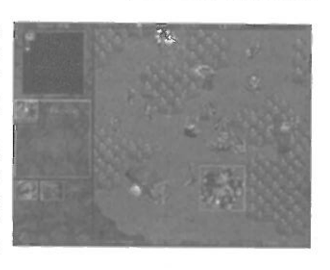
Warcraft II: Tides of darkness

Tras Red alert dimos la bienvenida a Warcraft II: Tides of darkness. Blizzard ya era conocida. Su primer Warcraft contó con un relativo éxito y estaban trabajando para compañías tan importantes como Interplay. Warcraft II fue la llegada al estrellato. War-



craft II se diseñó en Super VGA. Hoy en día parece obvio que todos los juegos estén como mínimo en 640x480 pero en hace unos 3 años todavía no todos los usuarios contaban con tarjetas de esas características en sus equipos. Fue una apuesta arriesgada pero que satisfizo al personal. Ver los combates a la perfección mientras nuestros ogros descuartizan a los humanos, o viceversa porque podíamos tomar partido en los dos bandos, era una auténtica gozada visual.

¡Y qué decir de las opciones de juego en red! Era ya el acabóse. Y añadir que el juego incluía un editor para crear nuestras propias misiones parece ya algo casi de ciencia ficción.

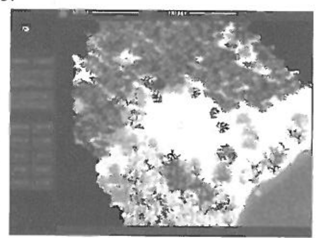


Warcraft II fue un acierto. Hoy en día también colea, al igual que C&C, y te podemos asegurar que el juego posee la suficiente calidad como para seguir en la brecha durante un buen periodo de tiempo.



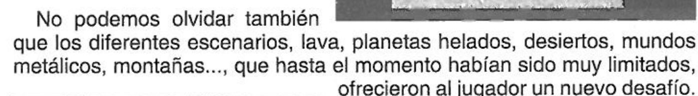
Para garantizar el éxito de Warcraft II en Blizzard analizaron los componentes que menos habían gustado al usuario en la primera parte. Y el resultado fue un interfaz, que todavía se intuye de forma básica en Starcraft, que facilitaba el uso al programa. El diseño de las misiones fue también esencial. Quizá sea esta la principal diferencia entre C&C y Warcraft II. La historia era coherente y la dificultad estaba perfectamente medida. Mientras que C&C, en ocasiones, parece algo aburrido, y que nos perdonen sus más acérrimos defensores, Warcraft II mantiene su interés hasta el último momento.

Total Anihilation

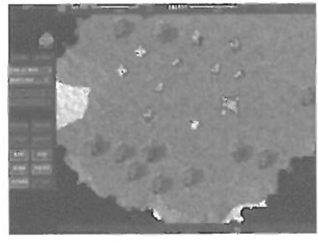


Y llega la revolución. Mientras todavía no se han olvidado estos títulos, la nueva GT Interactive, nueva no porque se iniciara en el negocio entonces sino porque comenzó a activarse para convertirse en una de las grandes, anunció el desarrollo de Total Annihilation.

Total Annihilation se convirtió en la nueva generación de los juegos de estrategia, y esta vez sí podemos incluir la opción de tiempo real sin ninguna duda. Sus mejoras gráficas, incluyendo terreno generado en 3D, además de unidades y edificios del mismo estilo, le hicieron el líder en poco tiempo.



No podemos olvidar también que los diferentes escenarios, lava, planetas helados, desiertos, mundos metálicos, montañas..., que hasta el momento habían sido muy limitados, ofrecieron al jugador un nuevo desafío.



Dotar al juego, también, de mapas específicos de enorme tamaño para los usuarios que contaran con 64 megabytes de RAM resultó un acierto, y lanzó a los jugadores a poner de nuevo al día sus máquinas.
La generación del terreno y las unidades en tiempo real también ayudaron al éxito. Con el uso de esta nueva tecnología los jugadores pueden expresar al máximo sus habilidades estratégicas porque la interacción con el terreno se convierte en algo fundamental para lograr la victoria. Asimismo, es todo un placer ver objetos que se desplazan por el aire, que se sumergen en los mares y que, en definitiva, se comportan como en la vida real.

Total Annihilitation fue el mejor clon de C&C, y pedimos perdón de nuevo, de C&C. Sus diseñadores no se limitaron a sacar la idea genérica del programa y mejorarlo, sino que desarrollaron toda una nueva tecnología para beneficio del jugador.

Esta tecnología está claro que no lo es todo en el mundo de los videojuegos, pero nos vamos apermitir la licencia de decir que Total Annihilitation no ha sido todavía superado.



CAPÍTULO DOS

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Estrategia. Una palabra que muchas veces se emplea a la ligera en muchos juegos. Al menos Blizzard sabe emplearla correctamente. Starcraft es eso, un juego de estrategia y además en tiempo real. ¿Qué significa esto? La estrategia es la capacidad de dirigir unidades de combate, generalmente, de forma que el resultado de la batalla dependa más de factores como la colocación de las unidades y sus recursos que de la propia fuerza bruta durante el combate. En Starcraft tendrás que utilizar el cerebro más que otra cosa, aunque, eso sí, apoyado por un buen cañón de protones. Lo del tiempo real, que tan de moda está, significa que las cosas ocurren de forma no prefijada, esto es, que el ordenador -que es el oponente, a menos que estemos jugando en red-, reacciona dependiendo del comportamiento del contrario y es capaz de variar su estrategia como si fuera un humano. Digamos que a muchas compañías se les llena la boca de tiempo real y no suele ser tan real como nos prometen. Lo mismo ocurre con Starcraft. Sin embargo lo disimula muy pero que muy bien.

Jugar con programas de estrategia implica conocer una serie de normas básicas que te ayudarán a salir victorioso en el combate.

La primera de ellas ya la has intuido: el tiempo real no es tan real como parece. Intenta descubrir la reacción del ordenador al comportamiento de tus propias unidades, intenta descubrir patrones de tiempo, rutas del enemigo... te sorprenderás de lo que descubres y que habías supuesto que era comportamiento en "tiempo real".

La segunda norma básica es conocer a tu enemigo. Conocerlo implica averiguar la rapidez con que genera sus recursos y la potencia y energía de sus unidades. No sirve de nada construir unidades ligeras de tierra mientras el enemigo puede construirlas pesadas y más aprisa que tú. El resultado del combate será una masacre en la que tu ejército se llevará la peor parte.

La tercera norma nos lleva al terreno. Hay juegos en los que el terreno no cuenta para nada pero hay otros, los menos, en los que es muy importante. No dejes de a intentar averiguar si en tu programa favorito el terreno cuenta para el movimiento de las tropas y si es posible ocultarse o sacar ventaja de la situación. Por ejemplo, el terreno juega una parte muy importante en Myth, the fallen lords y tendrá una importancia también decisiva en Commandos, behind enemy lines.

La cuarta norma nos lleva a la generación de recursos. Hay muchos aficionados a estrategas que se dedican a construir unidades de guerra a toda máquina, olvidando que tan importante es el combate como la logística. No pierdas nunca de vista tus recursos y manténlos suficientemente altos como para poder construir y reparar las unidades perdidas o dañadas durante los combates.

Quinta norma: explora. La famosa niebla de guerra que te oculta el terreno es una desventaja para ti pero no lo es casi nunca para el ordenador. Es una pequeña trampa que suelen seguir los programadores para compensar el que tú, siempre, eres mucho más listo que el PC a pesar de los millones que se haya gastado la compañía en IA. La solución para esto es explorar, tener siempre una unidad no demasiado valiosa viajando por el mapa para descubrir recursos o unidades enemigas. Valdrá la pena.

Sexta norma, la colocación de las unidades. Ya hemos hablado de que la IA de la inmensa mayoría de los juegos no es muy elevada. No lo es la IA del enemigo y no lo es tampoco la IA de tus tropas. Piensa que tus unidades deben moverse de un lugar a otro, evitar obstáculos y reaccionar a los ataques. No te fíes de tus soldados y no los pierdas nunca de vista. Tampoco construyas sin ton ni son, dejando muy poco espacio entre tus edificios. No obstruyas los pasos con tus propias tropas. Un campamento bien organizado es garantía de éxito. Un error muy común es dejar que los edificios que generan las tropas se dediquen a dar vida a soldado tras soldado y no quitarlos de en medio hasta que se necesitan para el combate. Lo que a veces es tarde.

Séptima norma: no tengas enormes ejércitos. El generar unidades sin ton ni son lo único que hace es gastar recursos sin control y crear ejércitos de un tamaño tal que no da tiempo a controlarlos y resultan presa fácil para las unidades enemigas.

Octava norma: el mejor ataque es una buena defensa. Aunque parezca evidente lo contrario, no se debe atacar hasta no estar seguro de que al menos es posible la victoria. En lugar de apresurarse suele ser mucho más efectivo proteger el campamento base, y mantenerlo organizado y en buen funcionamiento, que intentar localizar el cuartel enemigo y lanzarse a la masacre. Esta norma enlaza de forma directa con la sexta.

Norma general: Conoce a tu adversario. No dejes de leer el manual del juego de arriba abajo. Si tienes conexión a Internet busca las referencias a tu juego favorito y devora cuantos FAQs (Respuestas a las preguntas más frecuentes) encuentres por la red. El secreto para dominar un programa es conocerlo a fondo.

CAPÍTULO TRES

¿QUIÉN ES BLIZZARD?

Es posible que a muchos de vosotros no os suene de nada el nombre de Blizzard. Vamos a contaros brevemente la historia de esta compañía situada, hoy por hoy, en lo más alto del mercado.

Blizzard Entertainment es sin ninguna duda una de las primeras empresas en el sector del entretenimiento. Se estableció recientemente, hace tan solo 4 años, y desde entonces no ha hecho más que crecer, demostrando su habilidad en la creación de grandes juegos. En este momento, Blizzard posee una reputación que hace que todo el mercado esté pendiente de sus próximos lanzamientos. Y la verdad es que hasta el momento no se ha prodigado mucho, haciendo suyo el dicho de "más vale calidad que cantidad".

Starcraft es el último lanzamiento de Blizzard. Un programa que ha iniciado su andadura de forma tan impresionante como para colocarse en el número 3 de las listas de ventas norteamericanas el mismo día de su aparición. Por supuesto que, de inmediato, se transformó en número uno tanto en EEUU como en casi todo el resto del mundo.

Pero, antes de Starcraft, Blizzard ya había saboreado las mieles del éxito. En 1997, Diablo, su juego anterior, fue nombrado Juego del Año por las revistas más importantes de Europa y América. Diablo fue también uno de los primeros juegos en aprovechar los servicios de Internet de uno de los servidores más conocidos y más efectivos: Battle.net. Battle.net es propiedad de la propia compañía Blizzard y no hay ningún juego producido por el staff de la empresa que no lo utilice. Al principio, Battle.net no pasaba de ser un servidor más pero, a partir del lanzamiento de Diablo, su importancia ha ido creciendo mes a mes y sus funcionalidades también. Hoy es la envidia de la competencia y Starcraft le saca el máximo partido.

1994 fue el año en que Blizzard lanzó Warcraft. Otro sensacional título que se convirtió también en una referencia obligada para el jugador al que le gusten los programas de estrategia. El enorme éxito de Warcraft, del que Starcraft no puede negar ser hijo mayor, impulsó a los diseñadores de Blizzard a iniciar casi de inmediato la realización de la correspondiente secuela: Warcraft II: Tides of darkness.

En este 1998 nos esperan también nuevos lanzamientos de Blizzard. La guerra entre humanos u orcos parece no haber terminado definitivamente y la batalla continuará en Warcraft adventures: Lord of the clans. Aunque esta vez lo hará en forma de aventura gráfica parece que este juego tiene el éxito asegurado. Por su parte, Diablo también tendrá su correspondiente secuela en la que nuevas criaturas intentarán convertirte en pasto de lobos. Diablo II estará disponible antes de finales de año.

Blizzard también posee historia anterior a su estreno como compañía independiente. Como asociado, esto es, realizando juegos para otras empresas, sacó títulos como Rock and roll racing, Lost vikings, Blackhawk y Death and return of Superman.

¿Cuál ha sido el secreto del éxito de Blizzard? Pues básicamente trabajo, trabajo y más trabajo. Claro que disponer de uno de los mejores equipos de programación del mundo tampoco ha sido una mala idea. En Blizzard no hay estrellas, mientras que otras compañías, como ID por ejemplo, han tenido sus más y sus menos, en Blizzard todo, al menos has-

ta el momento, funciona como un equipo. Una garantía de estabilidad para un sector que cada vez resulta más inestable. Esto ha animado a Cendant a adquirir recientemente Blizzard. O más bien a "invitarle" a formar parte de uno de los grupos multimedia más importantes del mundo.

En la actualidad, el equipo de desarrollo interno de Blizzard cuenta con 75 personas, entre diseñadores, productores, programadores, grafistas e ingenieros de sonido. Todos ellos con el único objetivo en mente de realizar los mejores juegos. Y es que además se divierten con su trabajo.

CAPÍTULO CUATRO

STARCRAFT

Blizzard nos ha hecho esperar durante mucho tiempo hasta el lanzamiento de este su más reciente juego.

Los que disfrutaron al máximo con Warcraft no quedarán defraudados por un juego que retoma las bases que el propio Blizzard estableció con sus batallas entre humanos y orcos y las traslada a un mundo futuro en el que tres razas luchan por la supremacía del universo.

Starcraft es una emocionante aventura, además de un juego de estrategia en tiempo real, porque la historia que propone es apasionante. Casi sin darte cuenta estarás pendiente de enterarte qué sucede con unos y otros personajes, y de cómo va la guerra entre las especies... Toda una maravilla.

Las primeras pantallas que se pudieron ver de Starcraft sugerían una similitud muy peligrosa con Warcraft II. Sin embargo, las diferencias con el legendario juego son bastantes y, sobre todo, muy importantes.

TRES RAZAS

En esta ocasión, y no como en Warcraft, la lucha es entre tres razas diferentes. Cada una de ellas es radicalmente diferente. Los terranos son descendientes de los humanos y se comportan básicamente como nosotros. Es la campaña más sencilla de jugar y dominar. Las unidades son bastante estándar, para lo que podemos imaginar que existirá en un futuro, y la forma de construcción y mejora de las mismas también es similar a la de otros juegos anteriores.

Jugar con los Zergs es ya otro cantar. Los Zergs son seres similares a los insectos. Familiarizarse con su ciclo de vida, con sus habilidades, unidades y formas de ataque llevarán al jugador algo más de tiempo. Una de las diferencias básicas con el bando humano es que los Zergs no construyen... simplemente se transforman. Teniendo esta idea clara mientras se juega, te resultará bastante más sencillo el pensar como un Zerg.

Y por último están los Protoss. Son una raza guerrera con un alto sentido del código y el deber. Se parecen más a los humanos que a los Zergs pero tampoco hay que olvidar que poseen una serie de poderes mentales de los que carecen los simples terranos. La tecnología frente a la mente. La eterna lucha en la que en esta ocasión vas a tomar parte y, por supuesto, partido.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Los diseñadores del juego han trabajado duramente para crear una Inteligencia Artificial (IA) que permita al usuario mantener un desafío inteligente contra el ordenador.

Todos sabemos que la IA es, en general, bastante poco inteligente, y en demasiadas ocasiones muy artificial. Conocedores de esta regla de oro, los señores de Blizzard simplemente han dotado al ordenador de una serie de reglas, las mismas de un jugador humano, y de una serie de objetivos. Parece simple pero no lo es tanto. Elaborar un comportamiento de este modo, sin que parezca realmente artificial, es muy complicado. El resultado ha sido de lo más interesante y Starcraft es de los juegos más "inteligentes" que se han podido ver en los últimos tiempos. De hecho te darás cuenta de que el comportamiento de terranos, Zergs y Protoss es radicalmente diferente y, ya juegues una campaña u otra, deberás cambiar de estrategia y pensar como una de las tres razas.

EL JUEGO DE INTERNET

Battle.net es uno de los servidores más eficientes en cuanto a juego se refiere. Starcraft ha sido diseñado para hacer un uso excelente de las capacidades de Battle.net. No vamos a extendernos demasiado en este punto porque tenéis más adelante completa información sobre cómo funciona y cómo conectaros a Battle.net.

NUEVAS OPCIONES Y REQUERIMIENTOS

Starcraft cuenta con una opción muy interesante, que hasta ahora no incorporaban los juegos de su estilo, y que es quizá la más importante para el desarrollo de la aventura.

Se trata de los "Waypoints". ¿Qué es un waypoint? Los aficionados a los simuladores de vuelo seguro que ya lo habéis adivinado. Al igual que en un plan de ataque aéreo se marcan una serie de puntos intermedios hasta llegar al objetivo final, en Starcraft es posible hacer lo mismo.

Utilizando de forma correcta la posibilidad de establecer waypoints para una unidad y conjuntándola con la opción, también muy importante en Starcraft, de formar grupos con un líder, es posible realizar comportamientos muy complejos durante el juego. De esta forma se puede prácticamente diseñar una campaña con un objetivo y dejar a las unidades que efectúen solas el trabajo. El componente estratégico de Starcraft queda, de este modo, muy reforzado y el juego se convierte en algo muy emocionante y, por qué no, instructivo.

Otro detalle importante ha sido la opción de permitir lo que se ha denominado como Spawning. El Spawning consiste en que para jugar en una red no se necesitan tantas copias del juego como jugadores haya. Con un único Starcraft se puede realizar una mínima instalación y disfrutar del programa en grupo. Claro que no estarán disponibles todas las opciones individuales y no se podrá jugar de forma independiente.

La gente de Blizzard tampoco ha olvidado a los usuarios que todavía no disponen de supermáquinas y, sabedores que muchos de los compradores de su Warcraft no han cambiado todavía de ordenador, han hecho de Starcraft un juego que necesita verdaderamente poco para funcionar de forma correcta. En estos tiempos de Pentiums II y cientos de megahercios da gusto hablar de un juego que tan sólo requiere Windows 95, un humilde Pentium 90, una tarjeta SVGA y 16 megabytes de memoria RAM. Bien por Blizzard.

Y, por último, antes de permitir que salieran editores más o menos autorizados, como ocurrió con Warcraft, Blizzard ha sacado de forma conjunta con el juego un editor de misiones y niveles de lo más completo y sencillo que se ha visto en el mercado. Una interesante opción sobre la que también volveremos más adelante.

CAPÍTULO CINCO

LOS PROTAGONISTAS
DE STARCRAFT

Una de las características más peculiares de Starcraft ha sido la de incluir en los diferentes bandos unas serie de personajes que te acompañarán a lo largo de la historia. Muchas de las misiones implican que tal o cual héroe tiene que sobrevivir y debe hacerlo porque en siguientes misiones, o quizás en otra campaña, jugará un papel esencial.

Starcraft nos presenta toda una epopeya galáctica sobe la que no nos extrañaría en absoluto se fijase algún director de Hollywood para realizar una película de ciencia ficción. Sobre todo ahora que parece que ha vuelto la moda de las grandes superproducciones repletas de alienígenas.

Pero entre que los chicos del cine se lo piensan, o alguna editorial decide comprar los derechos de la historia para escribir una saga entre los Terranos, Zerg y Protoss, nosotros vamos a hacer las presentaciones necesarias para que conozcas a los protagonistas de la aventura.

James Raynor

O Jim, o Jimmy. Todo un rebelde sin causa. Empieza negándose a obedecer las órdenes de sus superiores, se enfrenta a la Federación y termina aliándose con los Protoss para poder exterminar a los Zergs. Es el personaje que más perdura a lo largo de toda la historia. Aparece en las tres campañas y durante la presentación de las misiones le hará insinuaciones a una compañera: la hermosa Kerrigan. Imagínate qué sorpresa se lleva Raynor cuando descubre que la guapa teniente no es lo que parece.

Kerrigan

Teniente terrana a las órdenes de Arcturus Mengsk, el líder de la facción los Hijos de Korhal. En la campaña terrana se convierte en inseparable de Raynor, y es posible que en algo más si pudiéramos ver entre los bytes del ordenador, hasta terminar sacrificándose para liberar a los terranos en el asalto final al planeta Char.

Kerrigan vuelve a aparecer en la campaña Zerg como la ocupante de la crisálida que guarda en su interior los genes que permitirán el renacimiento de los Zergs. Y la historia termina con Kerrigan, convertida en una Reina Zerg, preparada para un próximo asalto a la recién nacida hermandad entre humanos y Protoss. ¿Starcraft II? Probablemente.

General Duke

Fiel general de la Federación que en un determinado momento ayuda a Raynor pero que más tarde regresa a sus iniciales simpatías. Es el típico militar del que un gobierno puede fiarse. Es además el jefe de las tropas de elite Alpha. Odia a los Zergs y, por extensión, a todos los alienígenas que se le pongan por delante. Sus habilidades estratégicas suponen una gran ayuda en las últimas misiones de la campaña Terran.

Arcturus Mengsk

Un personaje muy curioso. Aparece en las primeras misiones como líder de la facción terrana los Hijos de Korhal. Descubre que los Zergs son un intento de la Federación para aparecer como salvadores del universo y es declarado fuera de la ley. Raynor acepta sin dudar su ayuda y su colaboración y Mengsk acompaña a Jim y a Kerrigan en su misión de exterminio de la invasión Zerg.

Claro que no todo podía salir bien y en las últimas misiones se descubre que Mengsk es, en realidad, un tirano que lo único que busca es instaurar su propio orden. De hecho se convertirá en emperador de los Terran y volverá a declarar fuera de la ley a Raynor. Pero esa es otra historia.

Overmind

Traducido viene a ser algo así como supercerebro. Es el líder, si es que se puede llamar así, de los Zerg. La estructura social de los Zerg es similar a la de las abejas. No existe entre ellos la individualidad y todos pueden ser sacrificados por el bien común. Son gobernados por una especie de consejo conectado directamente con el Overmind. Es quien conoce el secreto de Kerrigan y el primero que se pone a sus órdenes tras la transformación. Habla de los Zergs como de sus "hijos".

Cerebrado

El segundo de a bordo de los Zergs. Mientras que el Overmind vive en el planeta Char, los Cerebrados controlan las mentes de los Zergs en otros lugares y, a su vez, mantienen contacto permanente con el Overmind. Los Cerebrados no confían demasiado en Kerrigan, quizá porque temen que su poder disminuya. Son las únicas mentes independientes en el universo Zerg junto a Kerrigan y el Overmind.

Zeratul

El Templario oscuro que fue declarado fuera de la ley por el cónclave de los Protoss de Aiur. Podríamos decir que es algo así como el Darth Vader de nuestra historia, pero en bueno. Sus conocimientos le llevan por el lado oscuro y se retira a un planeta lejano. Cuando llega la hora del combate es el único con suficiente poder como para destruir a los Cerebrados e impedir su capacidad de renacimiento que les convierte en prácticamente inmortales. El cónclave Protoss pasa del amor al odio en relación a Zeratul. Todo fruto de sus prejuicios contra quien una vez se enfrentó a ellos.

Tassadar

En la campaña Terran, cada vez que un planeta es invadido por los Zergs éste es destruido por los Protoss. Es un adelanto de lo que nos espera en la campaña Protoss. Pues bien, Tassadar es el general, templario, de los Protoss, encargado de la tarea de limpiar el universo. Cansado de luchar sin posibilidad de victoria se alía con Zeratul para poder emplear el poder oscuro como arma contra los Zergs. Su sacrificio salvará al universo.

Fenix

Un guerrero Protoss que tras una momentánea desaparición de Tassadar, aunque los Protoss no lo saben Tassadar está buscando a Zeratul y compartiendo sus conocimientos, aparece en escena como un magnífico guerrero. Su destreza consigue la victoria pero tras el combate cae brutalmente asesinado por los Zergs. O al menos así lo parece. Más tarde descubrirás que la mente de Fenix ha sido trasladada a un armazón metálico y sus habilidades continuarán ayudándote en el combate.

CAPÍTULO SEIS

LAS UNIDADES EN STARCRAFT

CAMPAÑA TERRAN

MARINES

Son la defensa de primera línea para los mundos más alejados. Son hombres violentos, criminales o rebeldes en su mayor parte, a los que el servicio proporciona una manera de canalizar su agresividad. Su entrenamiento es extremadamente duro y les convierte en seres capaces de dar la vida siguiendo las órdenes de sus superiores. Existen unidades de reclutamiento para el cuerpo de marines en la inmensa mayoría de las ciudades de la Federación, además de en los penales y colonias de castigo más importantes.

Usan trajes especiales de combate con sistemas de mantenimiento de vida autónomos para combate en las superficies planetarias más dispares. Estos trajes también ofrecen a los marines protección NBQ (Nuclear/Biológica/Química). Su arma más utilizada es el rifle Gauss "Impaler" C14.

FIREBATS (Tropas de asalto)

Un marine debe tener al menos 3 meses de experiencia en combate -algo de lo que no pueden llegar a orgullecerse muchos de ellos- para poder llegar a Firebat. Estos guerreros son también reeducados por la Federación para convertirse en líderes de sus escuadras.

Los trajes de los Firebats son más pesados y mucho más resistentes al calor que los de los marines. También proporcionan mayores posibilidades de comunicación para dirigir escuadras de ataque. Están equipados con dos lanzallamas, uno en cada brazo, denominados "perdition".

La utilidad de los Firebats está especialmente diseñada para los combates cuerpo a cuerpo, ya que su autonomía no es excesiva.

GHOST (Fantasma)

Los fantasmas son agentes especiales empleados para misiones en las que deben infiltrarse entre el enemigo. Son los espías de la Federación y su condicionamiento incluye la adquisición de poderes "psiónicos" para aumentar su capacidad física e intelectual. A causa de su inmenso poder latente, la Federación implanta de forma habitual, en los fantasmas, un mecanismo cerebral de control que permite eliminarlos de forma automática si causan problemas.

VULTURE (Buitre)

Vehículos de transporte ligero poderosamente armados, los vultures son una evolución militar de las primeras motocicletas volantes que los colonos empleaban para explorar las tierras desconocidas de los nuevos planetas.

La velocidad de los Vultures alcanza más de 300 kilómetros por hora gracias a su sistema antigravitatorio de motor, por lo que el cuerpo de pilotos destinados a estos aparatos deben pasar por un completo examen médico antes de ser aceptados. Su armamento estándar incluye un lanzagranadas y, en ocasiones, uno de los nuevos y revolucionarios disparadores de minas araña.

GOLIATH

Enormes máquinas de guerra de aspecto similar al de los robots. Fueron diseñados para ayudar a las tropas de infantería en sus asaltos para luego ser modificados y formar por sí mismos una de las fuerzas más poderosas del ejército de la Federación.

Los Goliaths van armados con dos cañones de 30 milímetros y misiles Hellfire Tierra-Aire. Asimismo poseen un avanzadísimo sistema de guiado de misiles y detección de blancos que les hacen especialmente valiosos ante las batallas más salvajes.

TANQUE DE ASEDIO ARC ITE

Han sido diseñados para funcionar como última línea de defensa. Su principal característica es su poderoso cañón Mjolnir de plasma. Es un arma tan potente que antes de dispararla el tanque debe anclarse en el suelo para evitar el enorme retroceso. Su tripulación consta de un artillero, un conductor y un oficial navegante.

SCV (Vehículo de construcción en el espacio)

Los SCVs son la fuerza constructora de la Federación. Realizan el trabajo sucio en cuanto se refiere a la construcción y recolección de recursos en los planetas más alejados de la galaxia. Su energía es casi ilimitada y son capaces de trabajar en las condiciones más extremas posibles. Su versatilidad les convierte en vulnerables y deben ser protegidos por el resto de las tropas.

DROPSHIP (Nave de desembarco)

Con una enorme capacidad de carga las Dropship son capaces de acercarse a cualquier conflicto y vomitar, en el ojo del huracán, su carga de destrucción, que estará compuesta, en la mayor parte de las ocasiones, por tropas de asalto y material de guerra.

Sus pilotos son entrenados para misiones tanto de rescate como de asalto y se dice de ellos que son los más valientes de la galaxia. Las Dropship fueron diseñadas para volar con igual facilidad en el espacio que al nivel de la superficie de un planeta.

CF/A-17 WRAITH

Naves espaciales individuales equipadas con un láser para ataques a tierra y misiles Aire-Aire. Son pequeñas, maniobrables y muy rápidas. Fueron diseñadas para moverse a gran velocidad entre las enormes naves de combate que se enfrentan en el espacio. Sus sistemas de contramedidas ECM y su virtual invisibilidad, frente a los aparatos de detección del enemigo, los convierten en un arma casi infalible para destruir acorazados o infiltrarse en zonas terrestres bien defendidas.

CRUCERO DE BATALLA BEHEMOTH

Lo más poderoso que puedes encontrar en el espacio. Su casco de nuevo acero y sus baterías láser repartidas por todo el casco le proporcionan un blindaje y una potencia de fuego no equiparable en toda la galaxia.

Se utilizan como centro de mando para las operaciones en el espacio profundo, y en los últimos años están siendo equipados con una nueva arma: el cañón Yamato.

El cañón Yamato emplea un campo magnético de alta intensidad que provoca una miniexplosión nuclear capaz de volatilizar cualquier blanco. Una superarma que los ingenieros de la Federación intentan, en lucha contra el tiempo, instalar en todos los cruceros de la clase Behemoth.

BASE EXPLORADORA CIENTÍFICA (BEC)

La mayor parte de las colonias exteriores de la Federación colocaron bases de exploración en los límites del espacio conocido. Su misión era el estudio de los fenómenos extraños y la utilización del conocimiento para asegurar la supervivencia de los terranos.

Pero con la llegada de las invasiones alienígenas, las BEC se han transformado en centros de desarrollo de todo tipo de armas y el ejército ha tomado su control.

CAMPAÑA ZERG

LARVAS

Las larvas son la base de la vida Zerg. Son los elementos que surgen del caldo de cultivo primordial y sobre los que se formarán el resto de los miembros de la colmena. Las larvas surgen automáticamente de la Hatchery y es el Overmind el que las transforma en el individuo que más necesita la comunidad en ese momento de su existencia. Los Zergs no son individuos sino tan sólo parte de un ente gigantesco, de la colmena.

DRONE

Son el componente primario en el que se pueden transformar las larvas. Los Drones son elementos genéticos destinados a formar con sus cuerpos las estructuras básicas para la vida Zerg. Su primera tarea es la de recoger los recursos necesario para que la colmena crezca.

Lo más característico de los Drones es que no construyen las edificaciones sino que ellos mismos se transforman en organismos que realizan las tareas necesarias para la supervivencia.

OVERLORD

La siguiente jerarquía de criaturas Zerg. Son los, por así llamarlos, jefes de la colmena. Sus poderes psíquicos calman y organizan a los diferentes elementos de la misma. Igual guían a un ejército de guerreros Zergling que lo mismo controlan el trabajo de una horda de Drones. Cada una de las colmenas Zerg parece tener su propia raza específica de Overlord pero no se sabe a ciencia cierta. Lo que sí se conoce es que, sin sus líderes naturales, los guerreros y obreros Zerg se comportan de forma caótica, siendo mucho más fácil el combate contra ellos.

ZERGLING

Nacidos en el seno del planeta ZZ'gash, los Zergling son criaturas salvajes que se han incorporado a la colmena de forma absoluta. Dan su vida

por el beneficio de la misma y son poderosos y sangrientos guerreros. Constituyen la primera línea de defensa de los Zerg; no usan armas, ya que fisiológicamente nacen acorazados y provistos de enormes tenazas afiladas como cuchillas capaces de rasgar el nuevo acero de los trajes de los soldados de la Federación.

HYDRALISK

Los Hydralisks fueron antaño pacíficas criaturas antes de ser absorbidas por el Overmind. En la actualidad son uno de los guerreros más temibles que poseen los Zergs. No utilizan armas porque disponen de un medio de ataque natural. Sus largos tentáculos están provistos de cientos de espinas que son capaces de lanzar a voluntad sobre cualquier blanco. Estas espinas, de hasta 20 cm de largo, son capaces de atravesar virtualmente cualquier material por lo que, encontrarse frente a un grupo o una formación cerrada de Hydralisk, es ya casi como estar muerto.

ULTRALISK

Las fuerzas más temibles en tierra para los enemigos de los Zergs. Los Ultralisks son de enorme tamaño y poseen dos gigantescas y afiladas pinzas que balancean de un lado a otro a gran velocidad. Su contacto es mortal y son capaces de cortar el acero como si fuera mantequilla.

DEFILER

Los Defiler son auténticas fábricas ambulantes de veneno. En su interior generan unas toxinas tan venenosas que matan todo lo que se les acerca. Estos virus son los que constituyen, en un primer momento, el caldo de cultivo básico sobre el que se asientan las colonias de los Zergs. Por eso se ve a los Defiler acercarse a las zonas que desean controlar rodeados de Zergling para que les protejan. Una vez en el lugar lo infestan y, a partir de ahí, no queda más que construir Hatcherys y multiplicarse.

MUTALISK

Una sangrienta criatura voladora que forma la avanzadilla Zerg para la invasión de cualquier planeta. Pueden volar en la superficie de los planetas o en las profundidades del espacio. Cuando lo hacen fuera de la atmósfera de un mundo, los Mutalisk se transforman en una especie de naves acorazadas, Guardianes, en cuyo interior pueden proteger lo más valioso de la colonia. Para atacar expulsan un líquido corrosivo a alta presión que fulmina los blindajes de mayor espesor.

SCOURGE

Junto a la mutación de los Mutalisk en Guardianes, los Scourges son las tropas rápidas del espacio en combate. Son algo así como los kamikazes del futuro. Su pequeño tamaño y su enorme velocidad de vuelo permiten que se introduzcan en las bodegas de las naves enemigas, en donde cualquier contacto les hace explotar con una potencia tremenda que destruye la nave desde su interior.

REINA

La Reina de los Zergs no es, como pudiera parecer, su líder principal. Es una estructura que se dedica a la evolución de los Zergs y a la integración de nuevos miembros útiles para la colmena.

De este modo, una Reina puede infectar a un ser humano que se acerque demasiado a sus dominios, convirtiéndole en un ser sin voluntad propia y al servicio del Overmind. Estos guerreros sin volición forman normalmente en primera línea de fuego en los combates contra las fuerzas terranas o Protoss con la intención de producir un efecto desmoralizador entre las tropas enemigas.

CAMPAÑA PROTOSS

PROBE

Constituyen la mano de obra básica de la raza Protoss. Son quienes construyen las estructuras básicas que los Protoss necesitan para sobrevivir y quienes se dedican a recoger los recursos diseminados por la superficie de los planetas y que colocan a disposición de sus amos y señores.

ZEALOT

Los guerreros menos evolucionados en la religión básica de los Protoss, templar, se denominan Zealots. Sus armas funcionan a base de energía "psiónica" que forma una especie de rayos de energía que surgen de sus brazos y que son altamente destructores. Los Zealots, en combate, sufren una especie de trance hipnótico que los convierte en guerreros que intentan conseguir el triunfo aun despreciando su propia vida.

DRAGOON

Los mejores guerreros Protoss, los héroes invencibles, reciben como premio una virtual inmortalidad gracias al traslado de sus mentes a unas estructuras biomecánicas denominadas Dragoons. El arma principal de estos enormes y peligrosos seres, mitad alien mitad máquina, la constituye una bola de energía y antimateria que se dispara a gran velocidad y es dirigida empleando energía psíquica hacia su blanco. Al alcanzarlo, lo desintegra.

HIGH TEMPLAR

Los guerreros más evolucionados de los Protoss. Los High templar poseen una enorme capacidad para manejar la energía psíquica que emana de sus mentes. Con ella son capaces de dirigir los ejércitos al combate, descubriendo las debilidades del enemigo e inyectando en sus hombres un sentimiento de desprecio al peligro que los convierte en auténticas máquinas de matar.

Los High templar rehúyen el combate directo con el enemigo por no estar equipados con armas físicas cuerpo a cuerpo. Para defenderse en estas escasas situaciones de peligro poseen la capacidad de confundir las mentes de sus enemigos, proyectando alucinaciones o infundiéndoles un miedo atroz.

ARCHON

Cuando dos High templar llegan a lo más alto de su conocimiento y poder mental pueden mezclarse entre sí y formar un Archon. El Archon no posee cuerpo físico ni personalidad individual, es imposible para un humano llegar a entender ni tan siquiera por aproximación lo que ocurre en la mente de un Archon. El Archon entra en combate introduciéndose entre las filas enemigas y expulsando a todo su alrededor rayos de energía "psiónica" que provocan la destrucción allí por donde pasa.

REAVER

El Reaver ha sido diseñado para evitar pérdidas de vidas Protoss en las zonas en conflicto. Es un autómata sin defensas, pero fuertemente acorazado, que se introduce en los lugares tomados por el enemigo y expulsa cientos de pequeños vehículos denominados Scarabs. Cada uno de estos Scarabs posee una carga explosiva capaz de destruir todo lo que está a su alrededor.

Dicen los guerreros más viejos que ver avanzar un Reaver hacia una formación es algo así como contemplar cómo se te acerca la muerte sin poder evitarlo.

SCOUT -Explorador-

Diseñados como pequeñas naves, que se convertían en la avanzadilla Protoss en la invasión de un planeta, sus creadores descubrieron muy pronto su gran capacidad armamentística. Así, dotaron a las Scouts de nuevos motores más poderosos y maniobrables, y de misiles Aire-Aire y Aire-Tierra. El piloto, las Scouts llevan un único piloto, es entrenado en el mundo natal de Aiur desde su más tierna infancia hasta que es capaz de sentir a la nave como una prolongación de su propio cuerpo. Las Scouts son muy peligrosas para cualquiera de las flotas espaciales que se las encuentre en su camino.

CARRIER

Los Carrier son los centros neurálgicos de las tropas de mando Protoss en sus combates cercanos a los planetas. Se quedan en órbita y gracias a su coraza son virtualmente indestructibles. Por ese mismo motivo no suelen llevar armas. Excepto lo que se denomina Interceptores. Los Interceptores son pequeñas naves teledirigidas que nunca pierden un blanco y que se estrellan contra él sin remedio. La mayor parte de las veces lo destruyen.

SHUTTLES -Lanzaderas-

Enormes naves de transporte que guardan en sus bodegas las fuerzas de asalto Protoss. Tampoco poseen armas defensivas, excepto un campo de fuerza. Las Lanzaderas son teledirigidas y, una vez que cumplen su objetivo de inundar un planeta de fuerzas Protoss, suelen ser destruidas.

Un modelo especial de Lanzadera lleva en su interior docenas de Reavers y constituye un sistema perfecto para invadir, en primera instancia, un planeta.

OBSERVER -Observador-

Naves espía sin tripulación capaces incluso de detectar a las unidades enemigas protegidas con sistemas de invisibilidad.

ARBITER

Se utiliza para proporcionar soporte especial a las tropas de asalto. Los Arbiters están tripulados por los líderes espirituales y guerreros de los Protoss: los Judicatores. Estos emplean el Arbiter como el punto central de proyección de un campo de espacio tiempo que se emplea para mantener unidas todas las naves de la flota. Como esta nave debe estar ajena al combate para poder generar un campo de tanta energía, ha de estar protegida por otras fuerzas de Protoss.

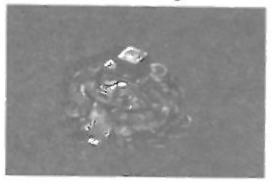
Los Judicatores emplean también el Arbiter para viajar por el espacio tiempo junto con las tropas que le rodean.

CAPÍTULO SIETE

EDIFICACIONES EN STARCRAFT

TERRAN
Centro de Mando

En el Centro de mando terrano -Command center- se fabrican los SCVs necesarios para la recogida de recursos en el planeta. Asimismo es el lugar en el que se procesan esos recursos y donde deben regresar los SCVs para dejar su preciosa carga.



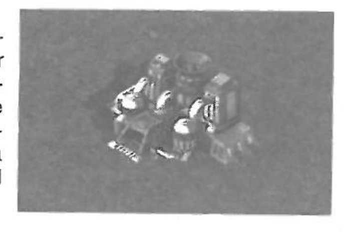
Los Centros de mando se pueden mover para colocarlos cerca de una nueva fuente de energía en el momento en que se hayan agotado los recursos de los alrededores. Como Centro de mando puede ser mejorado con una Estación de comunicaciones y con un almacén de bombas nucleares.

Depósito de suministros

Los depósitos de suministros -Supply depot- proporcionan el necesario mantenimiento de las unidades terranas. Cada depósito puede mantener un determinado número de elementos, por lo que no es extraño que el propio juego demande de vez en cuando la construcción de nuevos depósitos según va aumentando el número de unidades en activo.

Refinería

El gas vespene es el suministro básico -junto a los cristales- para obtener energía en Starcraft. Una vez localizados los pequeños cráteres de los que surge esta fuente inagotable de energía térmica tendrás que construir una refinería sobre ellos para almacenar el gas.





Barracones

Los barracones -Barracks- proporcionan un lugar de formación permanente de tus unidades. Es el generador de elementos militares básico de Starcraft. Asimismo, es un edificio móvil, como el Centro de mando, para que se pueda trasladar a las zonas en las que haga falta proteger de los ataques de las otras razas.

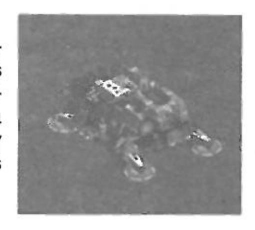


Academia

En la academia se desarrollan mejoras para los soldados de la Federación. También se pueden mejorar las armas disponibles. Es un edificio esencial para que los combates se inclinen del lado de los terranos.

Centro de ingeniería

El centro de ingeniería -Engineering bay- proporciona a las tropas similares funcionalidades a la academia. Sin embargo, mientras este edificio mejora el blindaje de los trajes y la potencia de las armas, la academia desarrolla las balas y una droga especial para facilitar a los guerreros la mejora de sus reflejos y su fuerza física.



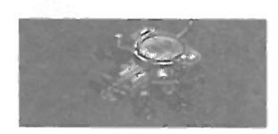
Fábrica

En las fábricas -Factories- se construyen y desarrollan los vehículos de tierra empleados por los terranos. Sus mejores diseños son los Vultures y los tanques de asedio.

Armoury

Como indica su propio nombre -armor es blindaje en inglés-, en este edificio, tanto los vehículos como las unidades de combate aéreas mejoran su protección ante el ataque de las armas Zerg o Protoss.





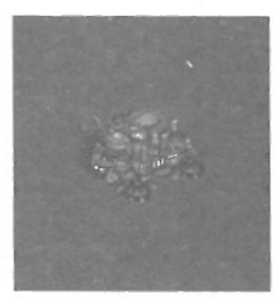
Puerto Estelar

Un edificio móvil -al igual que el Centro de mando o los barracones- que permite la construcción de unidades aéreas, como el Wraith o el crucero de batalla.

Complejo científico

De nuevo un edificio -Science facility- que se utiliza para desarrollar nuevas tecnologías de defensa y ataque. Es una edificación que no aparece en los primeros momentos del juego, es móvil y sus desarrollos solo pueden ser utilizados por los guerreros más avanzados de la Federación.

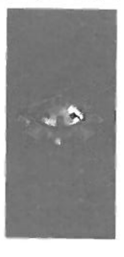
Al complejo científico se le pueden incorporar nuevas construcciones adyacentes que permiten construir terroríficas armas, como el cañón Yamato o el reactor Apolo.





Torretas de misiles y búnkers

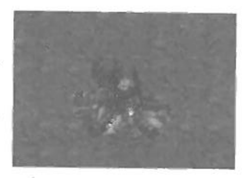
Para terminar dos edificaciones secundarias que ayudan a la defensa de las bases terranas. La primera hace fuego de forma automática sobre todos los enemigos que detecta en su radio de acción. Por su parte, los búnkers permiten que las tropas en combate se protejan en su interior, pudiendo devolver el fuego enemigo sin recibir demasiado daño de sus disparos.



ZERG

Hatchery

El Hatchery es el núcleo básico de cualquier colonia de Zergs. En el Hatchery se producen las larvas que, gracias al control mental de los Cerebrados, se transformarán en el resto de las estructuras básicas de los Zergs.



Lair

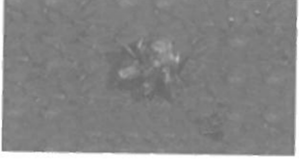
Las edificaciones Zergs son organismos vivos, por lo que muchos de ellos pueden evolucionar de forma independiente, pudiendo producir nuevas mutaciones genéticas que mejoran a las criaturas que ellos mismos generan. El Hatchery no es una excepción y puede convertirse en Lair y más tarde en Hive. En Hive -colmena- es cuando resulta más peligroso y cuando las criaturas que crea son mucho más peligrosas. Si juegas la campaña Zerg no pierdas un minuto para conseguir que tus Hatcherys se transformen.



Extractor

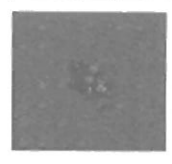
Para los Zergs el gas vespene es también un factor energético muy importante. Las larvas pueden ser modificadas genéticamente para transformarse en extractores que se deben colocar sobre los cráteres que forma el gas en su salida a la superficie del planeta.





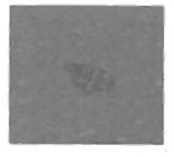
Creep colony

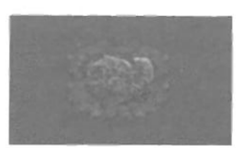
La creep colony es la estructura que genera la materia biogenética que permite a los edificios Zerg construirse. Tiene un determinado alcance, por lo que habrá que construir varias según aumenta el tamaño de la colmena.



Spore colony y Sunken colony

Ambas estructuras son evolución de una creep colony, y permiten nuevas formas de defensa biológica contra el enemigo que se intente internar en el espacio vital de la colmena.





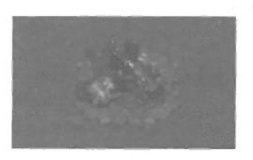
Spawning pool

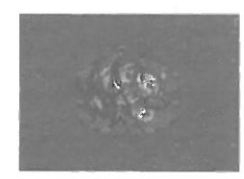
La piscina de los huevos -en castellano- contiene los elementos primordiales para la formación y el nacimiento de los Zerglings. Los Zerglings son los soldados de infantería de los Zerg y la primera línea de defensa contra el invasor.



Evolution chamber

La cámara de evolución permite al Overmind modificar ciertas características de las criaturas que habitan y defienden la colmena para construir organismos mucho más eficientes para el combate.





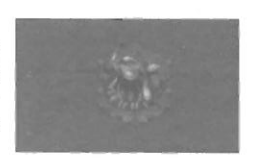
Hydralisk den

Los Hydralisks son criaturas feroces y muy peligrosas. Se generan en esta extraña estructura. Las guaridas de estos poderosos guerreros pueden ser mejoradas por el impulso mental del Overmind para fabricar criaturas aún mucho más terroríficas.



Nydus canal

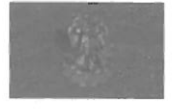
Consiste en una curiosa forma de transporte subterráneo que permite la interconexión de diferentes nidos de Zergs y acelera el desplazamiento de las unidades guerreras de una zona a otra para la defensa de la colmena.





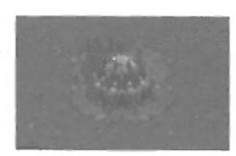
Spire y Greater spire

Los nidos en los que se forman las criaturas volantes más feroces de los Zergs: los Mutalisks.



Nido de la Reina

El nido de la Reina o Queen's nest es el lugar en el que vive el Overmind. Desde aquí se controla toda la colmena y todas las razas Zergs dispersas por el universo. Se trata de un lugar habitado y repleto de criaturas mutantes de pequeño tamaño que sirven al todopoderoso líder Zerg.



Ultralisk cavern



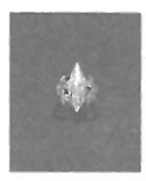
El lugar en el que se desarrollan los Ultralisks es una cueva en la que estos guerreros crecen hasta convertirse en lo que son en el combate: seres despiadados y virtualmente invulnerables.



PROTOSS

Nexus

El Nexus permite que los Protoss estén conectados entre sí a pesar de la distancia que los separa entre su mundo natal y los planetas conquistados. Asimismo, el Nexus es la estructura encargada de fabricar los Drones que recogen los recursos que hay en cada planeta.

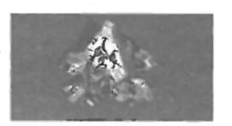


Pylon

Proceden de los cristales sagrados Khaydarin y proporcionan energía a los diferentes edificios que se construyen a su alrededor. Son esenciales para el desarrollo de una colonia Protoss en cualquier planeta.



Gateway



Las puertas -Gateway- son el lugar en el que las tropas de Aiur aparecen en un nuevo mundo tras su teletransporte desde el mundo natal.





Forge

La estructura que permite el desarrollo y evolución de las armas y blindajes que han hecho famosos a los guerreros Protoss a través de la galaxia.

Cybernetics core



Los Dragoons son poderosos cyborgs que se crean en esta estructura. Sus innumerables partes mecánicas hacen que un lugar para reparaciones y desarrollos sea imprescindible para mantener a estos poderosos guerreros en forma y listos para la batalla.



Citadel de Adun

Un lugar de meditación en el que los guerreros, gracias al poder de la energía "psiónica" que poseen, recuperan sus fuerzas y mejoran su poder.

Robotics facility



El complejo robótico construye las máquinas que soportan el ciclo vital de los Protoss. Son esenciales para el mantenimiento de una fuerza regular de guerreros.



Robotics support bay

Esta estructura es la evolución lógica de un complejo robótico. Proporciona a los Protoss y sus máquinas cibernéticas las mejoras necesarias para el combate.

Observatory



Edificio que conserva la ciencia que los sabios Protoss han conseguido de la observación de las fuerzas del universo. Su construcción permite mejorar las unidades Protoss en sistemas antigravitatorios y desarrollar escáneres de largo alcance para detectar las naves enemigas.

Templar archives

La mayor parte del potencial de los guerreros Protoss viene de una sabia mezcla de energía mental con avanzadísima tecnología. Los archivos de los templarios sirven de lugares de entrenamiento para el desarrollo de estos poderes y la mejora de las habilidades de los templarios Protoss.

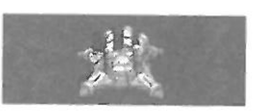


Stargate y Fleet beacon

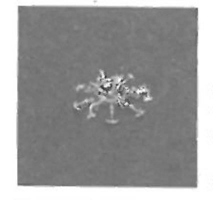


Un emisor que permite a la flota de naves de Aiur llegar a cualquier planeta en que se requiera su presencia. Es mucho más potente que los Gateway.

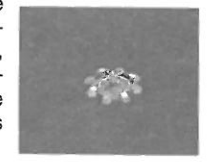
Arbiter tribunal



Centro neurálgico que canaliza las fuerzas "psiónicas" y permite el teletransporte de las gigantescas flotas de combate Protoss.



Baterías de escudos y cañón de fotones



Dos pequeñas estructuras que permiten la recarga de la energía "psiónica" a los guerreros, además de proveer de protección automatizada, mediante rayos de fotones, a las bases situadas en la galaxia.

CAPÍTULO OCHO

LAS CAMPAÑAS

Starcraft viene dividido en 3 campañas diferentes asignada cada una de ellas a una de las tres razas que pelean por la supremacía de la galaxia.

Cada una de las 3 campañas posee diez misiones diferentes con sus objetivos claramente definidos. Antes de cada misión el líder de cada raza explica brevemente en qué consiste la tarea del jugador.

Las campañas se pueden jugar en cualquier orden. Aunque desde el propio Blizzard se recomienda que se haga por estricto orden: primero la parte Terran, luego los Zergs y por último los Protoss.

Eso mismo te recomendamos nosotros ya que, aparte de que todo el juego en general ofrece una continuidad argumental que vas a perder si cambias el orden de las campañas, hay otro detalle importante. Los Terranos son lo más parecido a los humanos que hay en la galaxia así que aprender a manejarlos es bastante simple... sin embargo los Zergs y los Protoss implican un aprendizaje más complejo. Por lo tanto, lo mejor es seguir las sugerencias de los diseñadores del juego y no dedicarse a la cría de razas extraterrestres sin antes haber llegado a dominar a los humanos.

LAS MISIONES DE STARCRAFT

Campaña Terran

Wastelands -Las tierras áridas-

La Federación va a aislar tu planeta y tienes que trasladar a los colonos a un lugar seguro. La historia comienza con la búsqueda de uno de los héroes que te va ayudar de forma más significativa a lo largo de la aventura. Su nombre es James Raynor y es un formidable guerrero. La misión principal consiste en encontrarle y, por supuesto, exterminar a todo bicho viviente. Durante la fase tienes que construir un barracón y entrenar al menos a diez marines.

Backwater station

Tu nuevo amigo Raynor es el protagonista de esta segunda misión. Tiene que sobrevivir, así que prepárate para protegerle, y además tienes que librar a la superficie del planeta de la infección de Zergs.

Desperate alliance -Alianza desesperada-

Una de las más sencillas y a la vez más complicadas. No tienes más que permanecer con vida durante 30 minutos. El tiempo que tardará en llegar al planeta una nave de la facción los Hijos de Korhal para rescatar a tus hombres. La federación impide, de forma misteriosa, cualquier defensa contra los Zergs, aceptando la ayuda de Mengsk, el líder de los Hijos de Korhal, serás declarado fuera de la ley. Seguramente serán los 30 minutos más largos de tu vida.

The Jacob's instalation -La instalación de Jacob-

Tu misión será recuperar una serie de discos que poseen información confidencial sobre la red de la Federación. Una vez más Raynor te echará una mano pero, atención, debe sobrevivir.

Revolution -Revolución-

Uno de los mundos de la Federación intenta rebelarse. Raynor y un nuevo personaje, la teniente Kerrigan, tendrán que ayudar a los rebeldes frente al general Duke sobre el planeta Antigan. La misión será recuperar el centro de mando, defenderlo de las tropas Alpha de Duke y la Federación y, una vez más, conseguir que Kerrigan y Raynor sobrevivan a la batalla.

Norad 2

El general Duke ha sido derribado por los Zergs en su nave insignia Norad 2. Ahora pide ayuda a la Federación que no intentará rescatarle. Adivina para quien es la misión. Rescata a los supervivientes para conseguir que Duke se convierta en tu aliado y evita que los Zergs recuperen los restos del Norad 2.

The trump card -La carta que gana-

Al fin se ha descubierto el secreto. Los líderes de la Federación crearon a los Zergs para hacerse con el poder. Pero la jugada les salió mal y ahora estas criaturas intentan dominar a toda la raza terrana. Los Zergs responden a una emisión psíquica capaz de llegar hasta los más profundo del espacio. La misión de Kerrigan es colocar un emisor Psi en una base de la Federación en la que los Hijos de Korhal están atrapados para atraer hasta allí a los Zergs. Cuando las tropas de la Federación sean atacadas por los Zergs los Hijos de Korhal podrán escapar. Kerrigan tiene que sobrevivir.

The big push -La ofensiva-

Al final Duke se ha asociado con los Hijos de Korhal y ha comprendido el error de la Federación. Es el momento de atacar Tarsonis, el planeta en el que está la central de mando de la Federación. La ayuda de Duke y sus tropas Alpha será esencial. En esta ocasión Duke debe sobrevivir.

New Gettysburg

El planeta Tarsonis ha sido invadido por los Zergs. La idea de los Hijos de Korhal es que los Zergs eliminen a los miembros de la Federación. Pero acaban de entrar en liza los Protoss. Atraídos para eliminar a los Zergs, los Protoss pueden salvar a la Federación. Lo que no conviene a nuestros amigos. Tendrás que luchar contra los Protoss y conseguir que no destruyan ninguno de los edificios Zergs.

The hammer falls -El martillo de la justicia-

Mientras Mengsk se comporta como un tirano que quiere el poder o la destrucción de Tarsonis, Kerrigan continúa en batalla contra los Protoss que, a su vez, pelean contra los Zerg. En medio de este caos Raynor intenta escapar del planeta pero descubre que Duke ha puesto en marcha el arma definitiva: un cañón de iones que tiene que ser desactivado antes de la evacuación.

Tras este último nivel, Arcturus Mensk es coronado emperador y la Federación destruida. El nuevo enemigo son los Protoss. Pero antes tendremos que ver qué hacen nuestros amigos los Zergs...

Campaña Zerg

Among the ruins -Entre las ruinas-

Tras la campaña Terran los Zergs se han apoderado de nuevo material genético con el que desean destruir a los Protoss. Este está protegido en el interior de una crisálida que las unidades Zerg deben cuidar aun a costa de sus vidas.

Egression

La crisálida debe ser transportada a un lugar seguro. Tarsonis ya no es de ninguna utilidad para los Zergs, así que tu misión será llevar a la criatura un transportador que le hará viajar hasta la colmena del planeta Char.

The new dominion -Un nuevo mundo-

La crisálida está madurando pero los terranos, de nuevo aparece nuestro amigo Duke esta vez bajo las órdenes del nuevo emperador, conocen su paradero y están dispuestos a eliminar a los Zergs. Tu misión es proteger la crisálida y destruir todas las fuerzas terranas.

Agent of the swarm -El agente del enjambre-

Más de lo mismo. Las emanaciones de la crisálida tienen en jaque a toda la galaxia y los enemigos aumentan en número. Hay que defenderla a toda costa. Incluso de un viejo amigo: Raynor, que aparece de nuevo.

The Amerigo

La crisálida ha hecho eclosión. En su interior se encontraba Kerrigan, ahora un todopoderoso miembro de la colmena Zerg. Sin embargo, los poderes de Kerrigan no están al completo. El condicionamiento mental terrano, denominado proyecto Ghost, es el culpable de la falta de energía del nuevo líder de los Zergs. Kerrigan tendrá que infiltrarse en una nave terrana y conseguir el acceso al superordenador de la nave Amerigo, en el que descubrirá todo sobre sí misma.

The Dark templar -El Templario oscuro-

La Reina Kerrigan ha descubierto que los Protoss se encuentran en Char. Tras una conversación con el Templario Tassadar, un líder Protoss, se apresta para exterminar a los invasores del planeta Zerg.

The culling -El sacrificio-

Tassadar es mucho más peligroso de lo que Kerrigan pensaba. Ahora amenaza a la mismísima colmena que ha sido infectada por los Protoss.

Eye for an eye -Ojo por ojo-

El líder, la mente pensante de los Zergs, el Overmind ha descubierto que la energía que irradian los Templarios oscuros puede dañar a la propia colmena. Aun más, en contacto mente con mente ha descubierto el planeta hogar de los Protóss, Aiur. De momento tu misión será destruir las bases Protoss y evitar que ningún Templario oscuro sobreviva.

The invasion of Aiur -La invasión de Aiur-

La invasión del planeta de los Protoss da comienzo. En esta misión tendrás que arrebatarles la fuerza de su poder, los cristales de Khaydarin.

Full circle -El círculo se cierra-

La aventura de los Zergs llega a su fin. Con el cristal de Khaydarin en poder de los Zergs tan solo resta destruir el templo de los Protoss y colocar en su lugar el cristal.

Campaña Protoss

First strike -El primer ataque-

La invasión de los Zergs ha tenido éxito. Los Protoss ahora deben liberar su mundo. Tassadar falló en su sistema de incendiar los mundos terranos para evitar la plaga de los Zergs y ha sido destituido. Tú lo relevas. Tu primera misión es ir al planeta Antioch en el que tendrás que encontrar a un antiguo compañero: Fenix. Destruye también la base Zerg y consigue que Fenix sobreviva.

Into the flames -En llamas-

Tassadar regresa con la noticia de que los Templarios oscuros poseen la fuerza para destruir a los Zergs. Informa al cónclave Protoss que la mente de los Zerg usa a los llamados Cerebrados para controlar sus huestes. Destruye a los Cerebrados y los guerreros Zerg morirán. Tu misión es distraer a los Zergs mientras Fenix cae por sorpresa sobre el Cerebrado que controla el planeta y lo elimina.

Higher ground -Las tierras altas-

Tras el combate contra el Cerebrado, los Protoss descubren que la poderosa criatura Zerg es capaz de renacer. Tassadar, que no informo de esa característica, es tratado como traidor. Mientras tanto se encarga a las tropas Protoss atacar la colonia Zerg y no dejar piedra sobre piedra.

The hunt for Tassadar -La búsqueda de Tassadar-

Fenix es asesinado por los Zergs. El cónclave declara traidor a Tassadar y te ordena ir a buscarle a Char, antes de que pueda regresar a Aiur y extender la perniciosa doctrina de los Templarios oscuros por el mundo Protoss.

Choosing sides -Escoger el bando-

Una vez más Tassadar se ha salido con la suya. Descubres que el Templario oscuro tiene razón. Que su poder es la única forma de derrotar a los Zergs y te pones de acuerdo con el supuesto traidor para rescatar a Zeratul, el Gran Templario negro.

Into the darkness -En la oscuridad-

Hay que rescatar a Zeratul antes de que caiga bajo el poder de los Zergs. Teniendo cuidado de que Tassadar sobreviva.

Homeland -El hogar-

Tassadar descubre que Fenix no ha muerto realmente sino que su mente ha sido trasladada a un cuerpo biónico denominado Dragoon. Junto con Fenix y Zeratul, Tassadar tiene, en esta ocasión, que destruir el cónclave que parece más interesado en preservar las tradiciones que en hacer frente a los Zergs.

The trial of Tassadar -El juicio de Tassadar-

Zeratul ha huido dejando solos a sus aliados. Tassadar ha sido capturado por el cónclave y trasladado a una celda de éxtasis. Ahora aparece en escena nuestro amigo Raynor, que desea pagar la deuda que contrajo con Tassadar cuando los Protoss ayudaron a destruir a los Zergs en Char. La misión será liberar a Tassadar y conseguir que todos los héroes sobrevivan a la batalla.

Shadow hunters -Cazadores de sombras-

Zeratul regresa, informando al liberado Tassadar que, cuando intentó eliminar al Cerebrado, descubrió que el origen de los Zergs y de los Protoss es el mismo. Fueron los Xel'Naga quienes crearon a las dos razas pero los Zergs escaparon a su control y la mente central de la colmena, el Overmind, lleva siglos esperando el resultado de sus experimentos para convertir a todo el universo en un mundo sin individualidad. La única solución es destruir a la criatura. Para ello las tropas Protoss atacarán a los Cerebrados con la idea de que, así, el Overmind se distraiga y los Templarios oscuros puedan acercarse a él.

Eye of the storm -En el centro del huracán-

La batalla final contra el Overmind. Tassadar, Zeratul, Fenix y Raynor luchando contra el enemigo común. Mientras tanto el cónclave reconoce su error y comunica con los Protoss prometiéndoles su ayuda.

Epílogo

Tassadar se sacrifica y consigue destruir el Overmind. La amenaza Zerg desaparece de la galaxia. Sin embargo el precio pagado por los Protoss ha sido muy elevado. Poco queda del planeta Aiur que no haya sido devastado, pocos Protoss han sobrevivido...

Mientras tanto, la Reina de los Zergs, Kerrigan, en el lejano planeta Char, presiente que ha llegado su hora...

CAPÍTULO NUEVE

SOLUCIONES A STARCRAFT

No es misión de este libro solucionar todo el juego. Además pensamos que hacer una cosa de este tipo en un programa de las características de Starcraft le haría perder toda su gracia, que, por otra parte, es mucha. Starcraft es un apasionante desafío que va mejorando, como el buen vino, con el tiempo. Las primeras partidas son bastante sencillas y la metodología de juego se coge con bastante facilidad. Más adelante la historia se complica y el juego se convierte en una emocionante lucha sin cuartel contra la galaxia.

Claro que también estamos aquí para ayudarte. Y, como vamos a intentar hacerlo lo mejor que podamos, te proporcionaremos las soluciones paso por paso de los tres primeros niveles de cada una de las tres campañas en las que se divide Starcraft.

La campaña Terran, la Zerg y la Protoss ven la historia desde diferentes puntos de vista. No en vano son razas diferentes en una enorme y recóndita galaxia. Existen 10 niveles, o fases diferentes, para cada una de las campañas y el juego finaliza una vez que se han terminado las treinta.

Diremos, para los que les parezcan pocas misiones, que Starcraft viene con un extraordinario editor, del que hablaremos algo más adelante, con el que es posible modificar cualquiera de las misiones y, por supuesto, cualquiera de las campañas. Todos los elementos que aparecen durante el desarrollo del programa están disponibles en este editor. Asimismo encontraréis en él también los diferentes escenarios con sus correspondientes tipos de terreno, sus vehículos, sus edificios, etc., etc. Todo un detalle de la gente de Blizzard, que aumenta aún más, si cabe, el valor de su producto.

Y ya, sin más preámbulos, vamos a pasar a contar el desarrollo de los primeros desafíos que encontrarás en Starcraft. Nuestra intención es que una vez hayas llegado a dominarlos tengas en mente la mecánica del juego y disfrutes al máximo con los 21 niveles posteriores. La aventura acaba de comenzar...

CAMPAÑA TERRAN

Misión 1
Wasteland (Las Tierras áridas)

Objetivos de la misión:
Comenzar a descubrir cómo se utilizan las unidades básicas del juego en el lado Terran. También te iniciarás en la tarea de la construcción de diversos edificios y en la obtención de recursos para su mantenimiento y el de tus unidades.

En el transcurso de esta misión también te iniciarás en el descubrimiento de los personajes con nombre propio que dan su personalidad al juego. El primero de ellos y uno de los más importantes del lado Terran es James Raynor. Todo un personaje.

Al principio de la misión comienzas con 5 SCV (con los que podrás recoger los recursos dispersos por el planeta) y 5 marines.

Sigue la carretera que lleva hacia el sudeste hasta que te encuentres

con un puente que deberás cruzar. Una vez en el otro lado sigue caminando con tus unidades hacia el sur.

James Raynor está cerca, subido en su Buitre Verde (Green Vulture). Comenzará a contarte los recientes incidentes que han llevado a tus unidades a la situación actual. Deja que termine de hablar y, cuando te haya contado todo, agrúpale con tus hombres y continúa hacia el sur.

De pronto descubrirás que 3 Zerg esperan a tus unidades. La batalla da comienzo. No te dejes sorprender, y con tus marines y la ayuda de Raynor da buena cuenta de los alienígenas. No dejes ni uno con vida.

Una vez eliminados, sigue hacia el sur hasta que encuentres tu base central. En sus alrededores tan solo hay un Centro de mando (Command center) y un depósito de suministros (Supply depot). Para aumentar tus fuerzas deberás construir unos barracones para los marines (Barracks). Selecciona a tus SCV y ordénales que recojan cristal y lo trasladen al Centro de mando.

En el momento en el que hayas conseguido 150 cristales, comprueba el icono en la parte superior de la pantalla, podrás construir los barracones. Una norma general es construir siempre cerca de otras edificaciones, así que coloca tus barracones pegados al Centro de mando y el depósito de suministros.

Ya puedes iniciar el entrenamiento de tus hombres. Tendrás que conseguir 5 marines que te costará 250 cristales, así que no permitas que tus SCVs se detengan ni un solo instante en su tarea. En el momento que tengas disponibles 10 marines habrás terminado la misión uno. Ten en cuenta que si permites que los Zerg que al principio te han atacado eliminen a alguno de tus hombres, tendrás que entrenar más.

Misión 2
Backwater station (La estación lejana)

Objetivos de la misión:

Exterminar a todos los extraterrestres que te encuentres en el mapa. Raynor, una vez más, será una inapreciable ayuda para tus marines. Sin embargo, para terminar con éxito la misión, James Raynor tiene que sobrevivir. Así que procura que no lo conviertan en comida de Zergs.

Lo primero que debes hacer es utilizar tus recursos, te inicias con ellos, para construir al menos 4 SCVs. Una vez construidos ponles a trabajar de inmediato.

Ahora tendrás que construir una refinería. Escoge a uno de tus SCVs y busca hacia el norte el lugar en el que está disponible el gas que brota del subsuelo del planeta. Sobre esos pequeños cráteres haz que tu SCV construya la refinería.

Necesitarás 2 SCVs más para que comiencen a refinar el gas de inmediato, así que constrúyelos.

Una vez hayas conseguido un mínimo de 150 cristales construye un centro de ingeniería (Engineering bay). Con este nuevo edificio tendrás la oportunidad de mejorar la eficacia de tus marines. Sin embargo no permitas en ningún momento que tus recursos disminuyan porque cada mejora

en armamento y blindaje de tus unidades te costará una elevada cantidad de gas y de cristales.

Cuando haya pasado el tiempo suficiente como para haber podido mejorar tus marines hasta el máximo disponible mueve a tus hombres hacia el norte, atravesando el paso que hay entre las montañas.

Y ya has entrado de lleno en la batalla. Encontrarás 6 Zergs al norte esperando a tus hombres. No dejes ninguno con vida. También encontrarás edificios Zerg que tendrás que destruir. No sigas avanzando hasta que no te asegures de que has dejado todo destruido. No te importe si pierdes algún marine aunque, si las bajas son más de 3, tendrás muchas dificultades en concluir con éxito la misión.

Más al norte encontrarás un búnker terrano. En él liberarás a unos SCVs que te contarán que habían sido sitiados por el enemigo. Deja que te cuenten tu historia y luego envíales hacia el sur para que colaboren con tus unidades en la obtención de recursos. Tu camino sigue hacia el norte.

Encontrarás más aliados, Firebats, encerrados en una gran base terrana. Tendrás que liberar los edificios desplazándote de uno a otro.

A partir de este momento cuentas con la ayuda de 6 Firebats además de nuevos edificios: 1 centro de mando, 2 barracones de marines y 2 búnkers.

Utiliza los barracones para entrenar a más marines. Al menos 5 por barracón.

Una vez con tus fuerzas listas para el combate agrúpalas de forma que los Firebats protejan a Raynor mientras que los marines formarán otro grupo.

Dirígete hacia el sur, en donde encontrarás unos 10 Zergs más. No te olvides, una vez que hayas acabado con ellos, de destruir los edificios alienígenas. Continúa hacia el sur atravesando de nuevo el paso entre las montañas y luego ve hacia el oeste.

Vuelve hacia el norte y destruye a un nuevo grupo de aliens y a los edificios que hay junto a ellos.

Un poco más allá encontrarás un Centro de mando terrano. No te acerques a él. Espera a que Raynor te comunique que ha sido infectado y que es un peligro para la Federación. Una vez recibido el mensaje ataca con todas tus fuerzas y convierte a ese edificio en humeantes ruinas. El resultado será el final de la segunda misión. ¿Con éxito? Relativo porque recibirás un mensaje del alto mando indicándote que has sido expulsado por destruir un Centro de mando y que tú y tus tropas habéis sido declarados fuera de la ley. La historia se complica.

Misión 3
Desperate alliance (Una alianza desesperada)

Objetivos de la misión:
Algo muy simple, en principio, pero que no lo va a ser en absoluto. Tendrás que sobrevivir durante al menos 30 minutos para dar tiempo a que la nave de rescate llegue al planeta y evacue a tus hombres. Te esperan sangre, sudor y lágrimas.

El determinante básico para el éxito en esta misión es no alejarse demasiado de tus búnkers, porque en ese caso el enemigo te atacará sin piedad.

Empieza intentando mantener un buen ritmo en la recogida de recursos. Así que construye al menos diez u once SCVs y ponles a trabajar sin descanso en la recogida de cristales.

Construye, en cuanto puedas hacerlo, dos depósitos de suministros más y una refinería. Una vez construidos estos edificios fabrica más SCV y ponles a trabajar con el gas.

El siguiente paso es optimizar a tus unidades de guerra para que puedan salir victoriosas en el inminente combate. Así que mejora el blindaje, armas y el rango de tus marines sin perder un solo minuto.

Los Zergs te atacarán desde el norte y desde el este, así que protege a tus marines en los dos búnkers que hay en esos puntos y comienza a construir otros tres búnkers junto a los 2 que inicialmente contabas. Tendrás que tener 8 búnkers: 4 en cada lado.

Entrena a todos los marines que puedas y no olvides reparar los edificios tras cada ataque -seguro que en este momento ya has recibido unos cuantos asaltos de los Zergs-.

Continúa construyendo búnkers y llenándolos con tus unidades sin descuidar el suministro de recursos proporcionado por los SCVs. No dejes nunca que el número de tus marines disminuya, así que entrena a todos los que necesites según van cayendo en los sucesivos ataques de los Zergs.

Construye en el norte un lanzador de misiles.

Para que no te pierdas detalle en el combate y estés preparado, aquí tienes los tiempos en los que los Zergs intentarán invadir tu campamento. Ahora ya cuentas con información privilegiada y no tienes excusa para la masacre. Suerte.

28:50 - 26:40 - 23:50 - 21:50 - 20:20 - 19:50 - 16:20 - 10:15 - 9:50 - 5:45 - 3:15 - 2:15

Coloca 2 o 3 SCVs en el norte y en el sur para que reparen los búnkers que los Zergs dañarán cuando ataquen de forma masiva.

Hasta aquí un pequeño avance de lo que te espera dentro de Starcraft. Si escoges la campaña Terran. Hay 2 campañas más que son tan emocionantes o más que la que te hemos contado en las últimas páginas. Claro que siempre que no te importe ser un "bicho".

CAMPAÑA ZERG

Misión 1
Among the ruins (Entre las ruinas)

Objetivos de la misión:
Una emocionante batalla en la que tendrás que proteger a una desvalida crisálida Zerg.

Lo primero que tendrás que aprender es cómo se construyen las unidades y los edificios. Los Zerg son unas criaturas bastante especiales y deberás olvidarte de lo que aprendiste como humano.

Todas las unidades Zerg proceden de larvas. Los mismos edificios son también mutaciones de los miembros de la colonia.

Inicialmente transforma una larva en un Overlord. Después muta a cinco larvas en Drones -son los recolectores de la colonia-. Cuando los recursos te lo permitan muta otras dos larvas en Overlords y colócalos en la parte norte de tu base. Ahora necesitarás bastantes más recursos, por lo que tendrás que crear más Drones y transformar uno de ellos en una refinería sobre el geyser de gas vespene.

No abandones las larvas y espera a que aparezcan 5 más que transformarás en Drones. Con los Drones construye una Hatchery, al norte de la primera refinería, y con el resto dedícate a recoger gas.

Recibirás un mensaje que te dice que hay terranos en el área y que debes detenerlos. Estos atacarán desde dos puntos diferentes: uno al este y otro al norte.

Para detenerlos deberás dividir tus fuerzas, los Zerglings, entre las dos zonas. Para defender el norte coloca tus Zerglings cerca del final de tu zona de creep, el espacio gris.

Ha llegado el momento de crear Drones que luego transformarás en una Spawning pool, que convertirás en Hydralisk den para obtener guerreros más poderosos y resistentes al ataque de los humanos.

Consigue al menos 24 Hydralisks. Divide a estas fuerzas en dos grupos, y mándalas al este y al norte para defender la colonia.

Cuando tengas la oportunidad, es decir, entre ataque y ataque, coge tu grupo de Hydralisk y desplázalo hacia el este hasta llegar a un pequeño destacamento humano de avanzadilla. Este puesto está protegido por marines y Goliaths. Destruye primero a los guerreros antes de dedicarte a las estructuras de edificios. Luego comienza por eliminar los barracones y destruye los lanzamisiles. Mientras estás atacando llegarán tropas humanas de refuerzo desde el norte. No acabes el combate ni te retires hasta haber destruido por completo estos dos focos de resistencia humana.

Tras regresar a tu base, con la barriga llena de carne de terrano, escoge el grupo de Hydralisks del norte. Desplázales hacia el norte, encontrarás otra mina de cristales, y atraviesa el paso entre las montañas. Continúa hacia el norte hasta encontrar un puerto estelar (Starport) defendido por Wraiths. Destruye primero los Wraiths y luego continúa con los edificios.

Regresa por el paso entre las montañas y luego ve al este para atacar

el resto de las fuerzas humanas. En esta ocasión puedes coger todas tus tropas, las que estaban en el norte y las que estaban en el este, y ensañarte con los terranos.

Una vez que hayas destruido todos los edificios y matado a los guardias humanos tu misión habrá terminado. Victoria para los Zergs.

Misión 2
Egression

Objetivos de la misión:

Una vez que la crisálida ha sido defendida contra el ataque de las fuerzas terranas tendrás que transportarla a un lugar seguro para que sea posible su maduración. Recuerda que es el futuro para los de tu raza.

Lo primero que debes hacer es construir al menos 6 Drones con los que recoger cristales y, cuando tengas suficientes, crea más Drones. Uno de ellos lo transformarás en un extractor.

Necesitarás otros 5 Drones para que comiencen a recoger el gas que te permitirá mutar otras dos larvas en Overlords.

Ahora tendrás que esperar hasta poder construir un Hydralisk den para poder mejorar a tus criaturas.

Usa las larvas para mutar unos 20 Hydralisks y, según vayan naciendo, mejora sus características uno a uno. Cuando los tengas todos tendrás que recoger la crisálida, y deberás marcar tres grupos de guerreros como una unidad. El primero serán los Hunter killers y 4 Hydralisks. El segundo la crisálida y sus protectores. Y el tercero el resto de las tropas.

Ahora dirígete hacia el señalizador -beacon- y te enfrentarás a un grupo de Protoss que te atacarán a ti y a la base.

Devuelve el fuego, destruyendo primero el cañón de energía y después las unidades de guerra, para terminar destruyendo los edificios.

Sigue hacia el sureste y te encontrarás con una base muy similar. De nuevo sigue el mismo orden: primero el cañón, luego los guerreros y por último los edificios.

Tras esta acción puedes tomarte un respiro. Deja a tus unidades defendiendo y vuelve a la base para reforzar la comitiva. Muta los guerreros que hayas perdido durante las batallas y trasládalos al lugar donde espera el resto de las fuerzas.

Ahora vete al este y te atacarán dos cañones de energía y varios guerreros. Vuelve a seguir el orden de destrucción que te hemos recomendado. Y de nuevo crea refuerzos para tus unidades. Si no has perdido ninguna en esta batalla es que eres todo un maestro Zerg.

Ahora pasamos al peligro mayor: guarda la partida antes de continuar.

Atraviesa el puente que encontrarás al este y destruye todos los cañones de protones y todas las unidades que encuentres por allí. Con esto reducirás el número de ataques que vas a recibir, porque esta es la base más grande de los Protoss. Ten mucho cuidado, porque existe otra base más pequeña que mandará refuerzos durante el combate. Localízalos y destrúyelos antes de que puedan enfrentarse a tus unidades mientras están en plena batalla.

Después de terminar la masacre ve hacia el este y luego un poco al sur. Allí encontrarás otro cañón de protones. Destruye todo y ve hacia el norte, hacia el puente.

Vuelve a grabar la partida si has conseguido llegar hasta aquí.

Sigue hacia el norte, hasta que el camino gire hacia el este. Verás una escalera por la que "**NO**" debes subir, en lugar de hacerlo sigue al este y gira luego hacia el sur.

Continúa hasta que encuentres el señalizador. Coloca la crisálida sobre él y... victoria para los Zergs.

Misión 3
The new dominion (Un nuevo mundo)

Objetivos de la misión:

Defenderte del ataque suicida de los terranos.

La clave de esta misión es colocar, de forma correcta, las unidades de que dispones. De este modo, las fuerzas terranas no conseguirán destruir la crisálida.

Sobre la crisálida coloca los 4 Mutalisks.

Junto a los cristales coloca los Hydralisks.

Ahora comienza a recoger cristal con dos Drones y convierte otras tres larvas en más Drones. Sigue haciendo esto hasta tener al menos 10 Drones recogiendo cristales.

Ahora consigue un Overlord y un extractor. Cinco Drones más recogiendo gas te darán la suficiente energía como para poder seguir adelante.

Convierte tu Hatchery en un liar y después transforma dos Drones en dos Spires. Transforma 12 larvas en Mutalisks. Mientras tanto los terranos ya habrán comenzado a atacarte desde todas direcciones. Emplea tus fuerzas para defenderte y añade la ayuda de los Mutalisks según vayas consiguiéndoles.

No olvides mejorar, a nivel 2, tus defensas y ataques.

Cuando tengas los 12 Mutalisks muévete con ellos hacia el norte. Encontrarás un nuevo geyser de gas y una nueva mina de cristal que están protegidos por un grupo de marines y un Vulture. Cuando los hayas eliminado trae un Drone de tu primera base, comprobando que las mejoras a nivel 2 han terminado.

Convierte el Drone en Hatchery cerca del manantial de gas. En esta segunda base transforma una larva en Drone y construye un geyser de gas con él. Construye más Drones y ponles a recoger gas sin descanso. No te preocupes por los cristales, por el momento deberías tener más que suficientes.

Continúa creando Mutalisks en las dos Hatcherys hasta que tengas por lo menos 40, si necesitas Overlords constrúyelos según te lo vayan pidiendo.

Muy pronto tendrás una tremenda fuerza de Mutalisks dispuesta a atacar la base de los terranos. Guarda el juego y ve al norte para que dé comienzo la gran batalla.

Empieza en la parte sur de la base y destruye, por este orden, los lanzadores de misiles, los Wraiths, los marines y el resto de los edificios. Continúa hacia el norte haciendo lo mismo, sin dar descanso a las tropas terranas. También hay terranos en la parte norte de la colina sobre la que se encuentra la base, una vez que los hayas destruido no deberás avanzar sobre los terranos que se retiran, de lo que se te informará mediante un mensaje, sino que deberás seguir protegiendo la crisálida. Tu misión ha terminado.

CAMPAÑA PROTOSS

Misión 1
First strike (Primer ataque)

Al inicio de la misión tan solo cuentas con seis Zealots y dos Dragoons.

Ve hacia el norte. En tu camino encontrarás fuerzas Zerg que podrás derrotar con facilidad. Usa estos primeros combates para familiarizarte con las habilidades de tus guerreros. Si tus Zealots son dañados protégelos colocándoles en la retaguardia para permitir que sus escudos se regeneren.

Atraviesa un puente que se dirige al noroeste y luego ve al sur. Allí encontrarás a Fenix, una de las tareas de la misión.

Crea dos Probes y mejora desde el edificio Forge tus armas de tierra. Con una de las Probes debes construir un Pylon cerca del Gateway. En cuanto aumente tu energía construye más Probes y ponles a trabajar sin descanso.

Una de tus ocupaciones principales debe ser construir un Cybernetics core para mejorar los Dragoons. De este modo podrás construir varios cañones de fotones para defender tu base.

Construye otro Gateway y comienza a producir Zealots sin descanso. Necesitas más de diez para comandar con éxito el ataque a la base Zerg.

Cuando los tengas agrupa los Zealots y los Dragoons y coloca a estos últimos en la retaguardia. Ve al noroeste y, al final del mapa, encontrarás la base Zerg. Ataca sin piedad y... misión cumplida.

Misión 2
Into the flames (En llamas)

Comienza recogiendo recursos a toda velocidad; recuerda que Fenix llegará en 15 minutos, tras el comienzo de la misión, y tienes que estar preparado para el momento.

Construye más Probes, un Assimilator, una Forge y un Cybernetics core. Mejora tus unidades en cuanto sea posible. Asimismo, en cuanto puedas, comienza a fabricar Zealots y Dragoons.

La mayor parte de los ataques de los Zergs, mientras esperas a Fenix, vendrán del norte así que refuerza esa zona de tu base. Emplea a los Zealots contra los Zerglings y los Hydralisks y a los Dragoons contra los Mutalisks.

Cuando llegue Fenix dispónte a atacar. Coge tus unidades y ataca hacia la dirección en la que el Pretor acaba de aparecer.

Mientras tanto, coloca a los guerreros de Fenix sobre la rampa y ve lentamente hacia el sur, encabezando tu ataque con los Reavers para destruir las Sunken colonies que encuentres a tu paso. En el extremo sur se encuentra el Cerebrado que debes destruir. Hazlo y habrás terminado la misión.

MISIÓN 3
Higher ground (Las tierras altas)

Al norte del lugar en el que se inicia la misión se encuentra una importante fuerza Zerg a la que no debes acercarte de momento. Al este se encuentra otra base protegida por Sunken colonies. Cuidado de momento.

Lo primero es concentrarse en ampliar la base, así que defiéndete pero no ataques.

Construye los elementos que permiten que tus unidades prosperen y, cuando puedas, haz una Cita del of Adun y mejora el blindaje de las piernas de tus Zealots. Luego construye un Starport.

En el oeste tienes más recursos; así que, cuando se te agoten, manda una fuerza compuesta por Zealots y Dragoons para localizar la zona. Construye allí una segunda base que también tendrá que tener un Starport.

Cuando estés establecido ataca hacia el norte con algunos Scouts, tan solo para debilitar las fuerzas del enemigo.

Cuando hayas destruido las Sunken colonies prepara una fuerza de 20 Zealots y mándalos a la parte central del mapa. Allí verás una rampa que baja hacia el oeste. Ataca con los Zealots la base Zerg, mientras con los Scouts eliminas a los Mutalisks que te ataquen. Cuando hayas destruido a tus enemigos haz lo propio con otra base al este de la primera y habrás cumplido tu misión.

CAPÍTULO DIEZ

EL EDITOR DE CAMPAÑAS

Uno de los puntos más atractivos de Starcraft es el potente editor de campañas que Blizzard ha incluido con el juego. Como viene siendo tradicional en este tipo de programas, todos los usuarios avanzados desean en breve plazo construir o modificar sus propias misiones. Hasta el momento pocas compañías habían tenido el detalle de dejar accesible el editor, o crear uno, para que el jugador tuviera la posibilidad de diseñar el juego a su gusto. Blizzard, una vez más, ha roto moldes y ofrece un interesante y completo programa de muy sencillo uso.

El editor de campañas de Starcraft es muy sencillo de utilizar. Será imprescindible su manejo para intercambiar nuevos mapas con otros jugadores que, de este modo, podrán compartir sus experiencias. No dudamos de que, incluso los más avezados, crearán su propia historia a partir de este editor.

Como puedes ver en las pantallas que acompañan a este texto, el interfaz del editor es muy simple de utilizar. Los menús que aparecen en la barra superior permiten el acceso rápido a las funciones disponibles.

El editor permite crear desde simples misiones individuales hasta campañas que contengan, como en el propio juego, decenas de misiones diferentes.

Crear una misión es tan sencillo como arrastrar y soltar con el ratón. En la parte inferior derecha de la pantalla tenemos un menú en el que aparecen los distintos elementos disponibles durante el juego. Es tarea nuestra colocarlos a nuestro libre albedrío en el mapa. Por supuesto también podemos elegir el tipo de suelo por el que se desplazarán las unidades e incluir sobre el mismo todos los elementos geográficos que nos apetezca. Esto lo haremos con el menú layers. El funcionamiento de estas layers –capas, en nuestro idioma- nos da acceso a insertar y eliminar cualquier elemento que deseemos colocar sobre el escenario. Para aprender de forma simple cómo hacer mapas tenemos también la posibilidad de cargar algunos mapas y misiones prediseñadas que nos ayudarán a comprender el funcionamiento interno del editor.

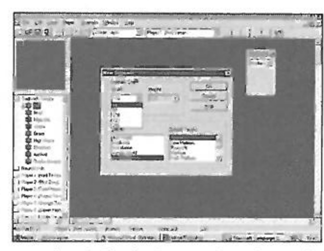
Uno de los conceptos básicos es el de trigger. Trigger -literalmente gatillo- es un concepto básico dentro del diseño de misiones para Starcraft. Utilizando un simple lenguaje, no temas porque no se parece en nada a un lenguaje de programación, el sistema permite crear condiciones que disparan determinados eventos.

Cada trigger consta de tres partes: jugadores, condiciones y acciones. Los jugadores son los que reciben el trigger. Cada uno de los participantes en una misión, multijugador o no, por lo que los integrantes de una partida pueden estar controlados por el ordenador en su mayor parte, posee su propia lista interna de triggers que se disparan cuando se dan ciertas condiciones. Y, por último, las acciones tienen lugar una vez que se dispara el trigger afectado por las condiciones.

Un simple trigger sería, en un mapa de 2 jugadores, que el primero de ellos tomara el control de 4 ó más edificios. La acción correspondiente al evento que dispararía el trigger será que el primer jugador habría ganado la partida.

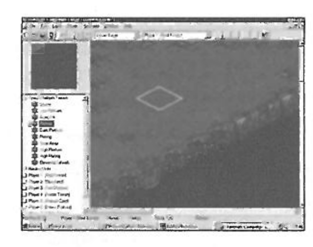
Resulta complicado explicar este concepto sin tener delante el editor pero te aseguramos que es tan versátil y sencillo que permite infinidad de variaciones sobre cualquier misión.

UN EJEMPLO



Aquí tienes un ejemplo de escenario. Abre el menú file y selecciona la opción nuevo. Escoge un escenario de 64 cuadrados de anchura -width-. En la sección tipo de escenario selecciona Space platform. Esto te dará acceso a una serie de elementos básicos para construir tu estación espacial.

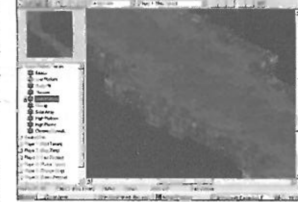
En la lista de terreno por defecto -terrain default list- selecciona la opción space. Cuando hayas terminado haz clic sobre el botón de OK.



En la parte inferior izquierda de la pantalla hay un pequeño menú que contiene una carpeta con el nombre del terreno escogido. Selecciona platform y verás que una pequeña brocha aparece junto a la selección. Ahora podremos, con el ratón, "pintar" nuestras plataformas, colocaremos dos: una en cada extremo del mapa. Dibuja dos plataformas, una en cada extremo del mapa, de un tamaño como de la mitad de la ventana activa.

Ahora selecciona la opción dark platform y une los dos extremos del mapa. El resultado serán dos zonas de un tamaño mediano en cada extremo, unidas por una especie de puente de lado a lado.

Ahora colocaremos recursos en el mapa. Los recursos se encuentran en el interior de una carpeta, recuerda que están situadas en la parte inferior izquierda del programa, denominada unidades neutrales. En su interior están las opciones de recursos, resources; son tres tipos de campos de mineral y los famosos géiser de gas vespene.



Los dos bandos que se van a enfrentar en el mapa deberán tener, si quieres que la lucha sea equitativa, el mismo número, más o menos, de recursos, por lo que deberás colocar una cantidad idéntica de los dos elementos en los dos extremos del mapa.

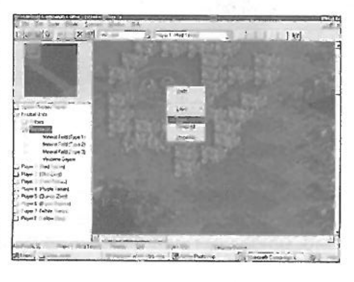
¿Por qué hay tres tipos de mineral? Son el mismo, solo que los gráficos son



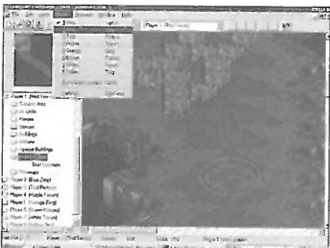
diferentes; es únicamente para añadir variedad gráfica al juego.

¿Te has equivocado? Es posible que, siendo tu primer mapa, te des cuenta de que acabas de colocar a tu géiser de vespene rodeado de cristales de mineral. ¿Cómo harán tus unidades para recoger los suministros de gas? No pasa nada. Selecciona con el botón izquierdo del ratón el gráfico que te estorba y verás cómo, a su alrededor, aparece un círculo verde. Ahora pulsa con el botón derecho sobre él y verás desplegarse un pequeño menú en el que se incluye la opción clear. Selecciónala y haz desaparecer -clear- tu error.

Ahora seleccionaremos el punto de inicio -start location- de cada uno de los dos bandos. En la carpeta player 1 -recuerda siempre mirar en la parte izquierda inferior del mapa- selecciona player 1 y busca la opción start location. Cuando la tengas seleccionada ve a la parte superior del mapa y colócala en un lugar cercano a los recursos, pero cuidando de que el cursor que aparece esté completamente en color verde pues, de otra forma, no podrás colocar tu punto de inicio. Esto se debe a que el propio programa no autoriza la colocación de este punto a menos de una determinada distancia de los recursos. Cuando hayas terminado con el jugador 1 ve al menú players -barra superior- y selecciona el jugador 2. Marca su punto de inicio en la parte inferior del mapa.



Y ya tenemos diseñado nuestro mapa. Tan solo nos queda salvarlo en la opción files del menú y ejecutarlo dentro del propio juego. Para hacerlo deberás elegir la opción Play campaign y luego play custom. Allí aparecerá tu nuevo mapa.



¿Hay unidades y tú no las has colocado? Ciertamente. El editor de Starcraft es tan listo que lo hace de forma automática. Sin embargo, también siguiendo las bases que te acabamos de contar en esta introducción es posible colocar, de forma voluntaria, todo tipo de unidades y modificarlas a nuestro gusto.

CAPÍTULO 11

OPCIONES MULTIJUGADOR

A pesar de los muchos atractivos con los que cuenta Starcraft, Blizzard se ha caracterizado en todos sus lanzamientos por dar una importancia máxima a las opciones multijugador de sus programas, y Starcraft no podía ser menos.

Blizzard proporciona a los jugadores de Starcraft un servidor propio en Internet. Y, lo que es mejor de todo, completamente gratuito. Su nombre es Battle.net y en él se pueden dar cita jugadores de todos los rincones del mundo. En Battle.net encontrarás también opciones para jugar con Diablo. Battle.net tiene innumerables salas en las que hacer chat con otros aficionados, un servicio de ayuda on line y diversas opciones que lo convierten en un servidor realmente único.

Starcraft permite hasta 8 jugadores de forma simultánea a través de Internet o de redes de área local (LAN). Y ofrece diversos modos de juego: One on one, (Uno contra otro), Team (2 ó más jugadores controlan una única raza), Melee (una opción de todos contra todos), Capture the flag (hay que conseguir todas las banderas del enemigo para derrotarle), Slaughter (una carrera contra el tiempo para conseguir la mayor carnicería), Greed (una carrera contra el tiempo para lograr el mayor número de recursos) o Ladder (combates específicos para conseguir un rango mundial contra otros jugadores)

El resultado es que Starcraft puede ser considerado como el mejor programa multijugador del momento.

Para conectar con Battle.net es necesaria una conexión TCP/IP en el ordenador, es decir, que tengas disponible la conexión con Internet.

En cuanto esté seleccionada la opción, el propio programa se encarga de marcar el número de tu proveedor y conectar directamente con el servidor de Blizzard.

Una vez dentro de Battle.net lo primero que hará el programa es buscar el servidor más rápido disponible. Si existe una nueva versión del software de Battle.net, Starcraft lo bajará de la red de forma automática y el programa se reiniciará para dar acceso a las nuevas funcionalidades.

Una vez dentro de Battle.net el servidor te preguntará por un nombre y por una clave. Si es la primera vez que accedes deberás estar de acuerdo con los términos de un acuerdo, similar al que aparece en la última página de los manuales de los programas comerciales, para poder entrar en la red.



Una vez aceptadas las condiciones tendrás que ponerte un nombre y escoger una contraseña. Con este nombre es con el que aparecerás en las partidas de Starcraft que inicies en Battle.net. Procura poner una contraseña que vayas a recordar en el futuro si quieres que tus éxitos se hagan famosos.

Y, por fin, tendrás que escoger uno de los múltiples canales a los que unirte o elegir uno nuevo. Cada canal tiene una contraseña y un determinado número de usuarios. Cada uno de ellos es una partida de Starcraft en curso, por lo que encontrarás muchos a los que no podrás acceder y otros a los que sí podrás hacerlo. Busca uno que esté de acuerdo con tu nivel de juego si no quieres que tus huesos queden esparcidos por toda la galaxia.

Las normas dentro de Battle.net son las mismas que se siguen para cualquier conexión directa en Internet. Así que procura portarte bien y dejar muy alto el pabellón de tu insignia guerrera.

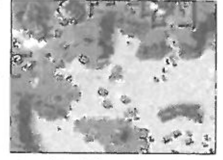
Para conectar a través de red local. LAN, el modo es similar al de Battle.net. Para entrar en un juego tendrás que conocer su nombre y contraseña o tendrás que crear uno propio. Una de las novedades y ventajas de Starcraft en la red es la posibilidad de hacer Spawning. El Spawning permite jugar con una copia de Starcraft en una red local. Pero, atención, tan solo se permite el juego en red. No estarán disponibles las campañas para un único jugador, excepto en el ordenador original en el que se instaló el juego.

CAPÍTULO 12

MÁS ALLÁ DE STARCRAFT: DUNE 2000

Y, como Westwood es una de las mejores compañías del mundo, nos ha preparado una agradable sorpresa. Siguiendo la línea que ellos iniciaron con C&C y Dune, se está preparando, seguramente ya esté listo para cuando leáis estas líneas, Dune 2000.

Dune 2000 continúa la saga iniciada con la serie de novelas de ciencia ficción escritas por el escritor Frank Herbert. Herbert escribió hasta su muerte una impactante saga basada sobre un mundo, Dune o Arrakis para sus habitantes, en el que nunca había caído una gota de agua.



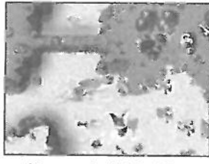
Dune, cubierto de desiertos, era el único lugar del universo en el que se podía encontrar la especia Melange. Con esta droga la liga de viajeros conseguía plegar el espacio tiempo y transportar sus naves de un lugar a otro de la galaxia en breves segundos.

Con este cautivador argumento, Dune se centraba en una de las casas que gobernaban el planeta: Atreides. Los buenos de la historia. Enfrentados a otras casas que intentaban dominar el planeta: Harkonen y Ordos.

EL JUEGO

Con un nuevo interfaz, de uso muy sencillo, Westwood ha analizado lo aprendido con C&C y ha preparado Dune 2000. En el juego nos encontramos con más de 30 minutos de vídeo real filmado específicamente para el programa.

Puedes escoger ser el líder de una de las tres casas reinantes en el planeta, y tu misión será intentar defender tus tierras mientras mantienes al máximo la producción de especia.



Entre las novedades que introduce Dune 2000 encontramos gráficos en 16 bits de color, efectos de luces en tiempo real o sistemas de partículas para las explosiones. Este es quizás el aspecto más novedoso que choca a primera vista. Hasta ahora ningún juego de estrategia de este tipo había sacado partido de las nuevas posibilidades gráficas del PC. Ya, por fin, tenemos uno que sí lo hace.

En lo referente a IA y diseño de las misiones, Westwood ha apostado por dedicarle toda la importancia que merece. Las 27, nueve por cada bando, misiones originales de Dune 2 han sido actualizadas y, además, se han incluido 18 más en modo para un jugador.

Por supuesto que Dune 2000 cuenta con un modo multijugador que hará las delicias de los conectados a la red.



El resultado es que parece que Dune 2000 es la base de lo que serán los juegos de estrategia en tiempo real en el futuro. De momento, el aspecto gráfico ha sido cuidado al máximo y os podemos asegurar que merece la pena pasearse por Dune.

StarCraft

Un nuevo género se inició hace unos 4 años
Los clásicos juegos de estrategia
fichas hexagonales sobre tablero
hexagonales, acababan su époc
de éxito en el mundo del PC
Era el momento de cambia
de gráficos, de estilo de jueg
y de diseñar nuevos desafío
acordes con los tiempos

La pelea se anunciaba dur
y tan solo cuatro o cinc
juegos han entrado a forma
parte de la historia. Te la vamos
a contar entera. También te vamos
a proporcionar una serie de claves
con las que podrás triunfar sin
problemas en los juegos de este tipo
Y nos vamos a centrar en un título tan
especial como Starcraft. No te vamos a
solucionar el juego pero sí te vamos a ayudar
en las primeras misiones de cada campaña:
por eso de que un ejemplo vale más
de mil palabras. Y, para terminar, te vamos
a hablar de lo que ahora es el futuro pero será
en breve presente: Dune 2000.

Sigue leyendo y entra de la mano de
los expertos en un apasionante género...